CLUB Nintendo®

DEZEMBER 1998 · Jahrgang 10 · Ausgabe 6

Artikel-Nr. 31 986 40

THE LEGEND OF ZELDA – OCARINA OF TIME

Epochale Fantasy-Action zum Ende des Jahrtausends

SPECIALS

- Nintendo64 Spiele Index
- Game Boy Color News
- Zelda Comic
- Turok Poster

NINTENDO64

- Star Wars – Rogue Squadron
- Extreme G2
- Earthworm Jim 3D
- Wipe Out 64

Original Nintendo Qualitäts-Siegel

D 31192 F

KOSTENLOS FÜR ALLE NINTENDO-FANS

Wario Land II™
Verboten böse!
GAME BOY
WARIOLAND II
Bad Boy Wario ist wieder da. Stärker als je zuvor. Unsterblich. Und wütend. Verdammt wütend. Denn Kapitän Syrop und ihre Bande haben Warios ganzes Gold geklaut. Schlimmer noch: Sie haben Wario aufgeweckt. Jetzt ist er schlecht gelaunt auf der Suche nach den Einbrechern. Bereits im Schloß warten einige böse Überraschungen auf ihn. Hilf Wario, sein Schloß von Kapitän Syrop und ihrer Bande zurückzuerobern. Mit 8 Megabit! Mit batteriegestütztem Speicher. Exklusiv für den Game Boy™.
STOP
Nintendo®
Warnung!!! ER ist zurück!!! ER ist stärker als je zuvor!!! ER ist unsterblich!!!
© 1998 Nintendo Co., Ltd. TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.

CLUB Nintendo®
DEZEMBER 1998 · Jahrgang 10 · Ausgabe 6
Artikel-Nr. 31 986 40
THE LEGEND OF ZELDA – OCARINA OF TIME
Epochale Fantasy-Action zum Ende des Jahrtausends
SPECIALS
Nintendo64 Spiele Index
Game Boy Color News
Zelda Comic
Turok Poster
NINTENDO64
Star Wars – Rogue Squadron
Extreme G2
Earthworm Jim 3D
Wipe Out 64
Original Nintendo Qualitäts-Siegel
D 31192 F
KOSTENLOS FÜR ALLE NINTENDO-FANS

EDITORIAL

BYE, BYE, 1998

Feierlich blicken wir auf das vergangene Jahr zurück und vergießen das eine oder andere Tränchen, wenn wir ob der Vergänglichkeit vieler Dinge melancholisch werden. Immerhin gab es 1998 eine Menge neuer Spiele für die verschiedenen Nintendo-Systeme, die man auch in vielen Jahren noch mit Freude spielen wird. Ob Yoshis Nintendo^{64}-Debut im März, die wilde Formel 1-Raserei mit der Original-FIA-Lizenz im Oktober oder die vielen anderen Highlights wie TUROK 2 – SEEDS OF EVIL, 1080° SNOWBOARDING, FORSAKEN, STAR WARS – ROGUE SQUADRON, EXTREME G 2, F-ZERO X und THE LEGEND OF ZELDA – OCARINA OF TIME: Über Mangel an guten Spielen für das Nintendo^{64} konnte sich 1998 niemand beklagen! Und Besitzer eines Game Boys hatten in diesem Jahr die einmalige Gelegenheit, ihre tragbare Videospielkonsole in eine digitale Kamera mit vielen Profi-Tools zu verwandeln. Und das größte Ereignis des Jahres steht kurz bevor – die Markteinführung des neuen Game Boy Color mit dem Farbdisplay!

Trotzdem: Ein echter Nintendo-Fan blickt nicht trüb in die Vergangenheit zurück, sondern lacht mutig und abenteuerlustig der Zukunft entgegen. 1999, das letzte Jahr dieses Jahrtausends, steht vor der symbolischen Tür und wird uns neue Spielspaß-Dimensionen bescheren: JET FORCE GEMINI, CASTLEVANIA 3D, PERFECT DARK, SUPER MARIO RPG 2, TWELVE TALES: CONKER 64, SHADOWMAN und DONKEY KONG WORLD sind nur einige von vielen Titeln für das Nintendo^{64}, über die wir in der Zukunft noch viel hören werden. Und sicher werden wir auch 1999 die eine oder andere Überraschung erleben, denn bei Nintendo wird es bekanntlich niemals langweilig. Auf Wiedersehen im nächsten Jahr!

Claude M. Moyse

INHALT

6/98

Star Wars – Rogue Squadron: Mit vereinten Kräften gegen die dunkle Seite der Macht!

FIRST LOOK

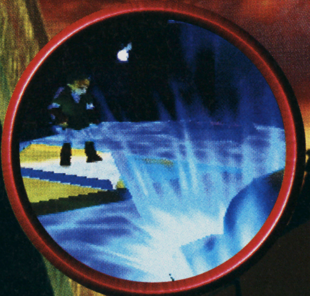
12 **Star Wars – Rogue Squadron** *(Nintendo64)*
18 **Extreme-G2** *(Nintendo64)*
22 **Earthworm Jim 3D** *(Nintendo64)*
24 **Holy Magic Century** *(Nintendo64)*
26 **V-Rally Edition 99** *(Nintendo64)*
28 **Body Harvest** *(Nintendo64)*
30 **WipeOut 64** *(Nintendo64)*
32 **Chopper Attack** *(Nintendo64)*
34 **Superman 64** *(Nintendo64)*
36 **New Nintendo Games** *(Nintendo64)*
46 **Quest for Camelot** *(Game Boy Color)*
50 **Harvest Moon** *(Game Boy Color)*
52 **Tetris DX** *(Game Boy Color)*
53 **Game & Watch Gallery** *(Game Boy Color)*
54 **Großes Game Boy Color Special**

Extreme G2: Krass, krasser, am krassesten! Die neue Dimension des Turbo-Wahnsinns.

Earthworm Jim 3D: Wenn es viele Kühe regnet und die Regenwürmer Amok laufen …

ZOOM IN

60 **Zelda V** *(Nintendo64)*
68 **Turok 2 – Seeds of Evil** *(Nintendo64)*
70 **F-Zero X** *(Nintendo64)*
72 **1080° Snowboarding** *(Nintendo64)*



The Legend of Zelda – Ocarina Of Time: Mystery & Fantasy in 100%'er Vollendung.

SPECIALS

41 **Doppelposter: Turok 2 – Seeds of Evil/Nintendo64**
56 **Comic: Der Schlaf des Gerechten**
78 **Nintendo64 Index**

Turok 2 – Seeds of Evil: Cineastische 3D-Action für Waffenliebhaber und Dino-Freaks!

RUBRIKEN

3 **Editorial**
6 **Hot News**
7 **System Charts**
8 **News Flash**
40 **Hotline**
67 **Trick Zone**
74 **Club Center**
77 **Impressum**

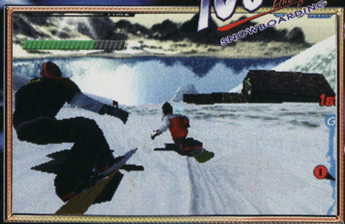
NINTENDO64

EINE KLASS

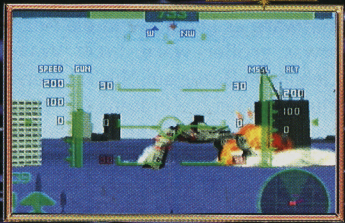
Ihr habt sie gewollt, jetzt bekommt ihr sie – die ultimative Liste aller bisher erschienenen Spiele für das Nintendo64. Ob Sport-, Renn-, Prügel-, Kampfsport-, Action-, Abenteuer- oder Rollenspiel – wer auf dieser Liste kein Game findet, das ihm gefällt, sollte sich überlegen, ob er in Zukunft nicht lieber EMMA statt CLUB NINTENDO lesen sollte. Für alle anderen ist diese Liste ein unersetzbares Dokument für Euren Nintendo-Ordner, in dem Ihr alles Wichtige zum Thema Nr. 1 sammelt.

Aber mal ganz im Ernst: Nachdem wir mühsam recherchiert hatten, welche Spiele bereits auf dem deutschsprachigen Markt erhältlich sind, waren wir auch überrascht von der großen Menge. Besonders die Qualität der meisten Spiele ist ziemlich beeindruckend, da viele Hersteller gerade erst angefangen haben, das Nintendo64 als Game-Plattform zu benutzen und immer noch dabei sind, neue Programmier-Tricks herauszufinden. Am weitesten sind die Programmierer von Rare, Acclaim, Infogrames und Konami, die neben den Designern von Nintendo das meiste aus der 64-Bit-Konsole herausholen können. Für das kommende Jahr erwarten wir eine ähnlich große Zahl an Neuheiten und eine Qualitätssteigerung bei Spielen der zweiten und dritten Generation. Außerdem versprechen Namen wie Ubi Soft, Psygnosis, Eidos und Capcom eine glanzvolle Zukunft für das Nintendo64. Lassen wir uns also überraschen, wie dieser Game-Index Ende 1999 aussehen wird...

1080° Snowboarding



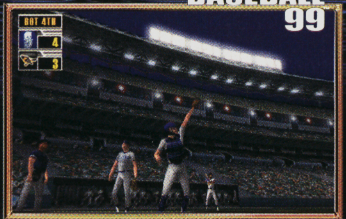
Aerofighters Assault



Aero Gauge

Airboarder 64

All-Star Baseball 99



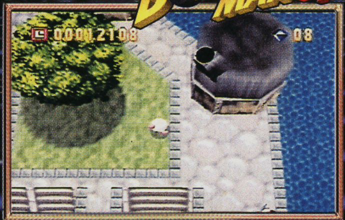
Automobili Lamborghini

Banjo-Kazooie

Blast Corps

Body Harvest

Bomberman 64



Bomberman Hero

Buck Bumble

Bust-A-Move 2

Chameleon Twist

Chopper Attack

Clayfighter 63 1/3

Cruis'n USA

Cruis'n World

NINTENDO64

Platz	Titel / Genre / Hersteller	Spieler	Rumble Pak	deutscher Text	Speicher
1 (1) ●	**Banjo – Kazooie** Action Adventure *Nintendo*	1	✓	✓	m
2 (–) ▲	**Turok 2 – Seeds Of Evil** Action/Ego-Shooter *Acclaim*	4	✓	✓	c
3 (2) ▼	**Super Mario 64** Action Adventure *Nintendo*	1		✓	m
4 (3) ▼	**Diddy Kong Racing** Fun Racing Adventure *Nintendo*	4	✓	✓	m, c
5 (6) ▲	**Wave Race 64** Jetski Racing *Nintendo*	2		✓	m, c
6 (–) ▲	**1080° Snowboarding** Sports *Nintendo*	2	✓	✓	m
7 (4) ▼	**Lylat Wars** Shoot'em Up *Nintendo*	4	✓	✓	m
8 (7) ▼	**F1 World Grand Prix** Racing *Nintendo*	2	✓	✓	m
9 (–) ▲	**F-Zero X** Future Racing *Nintendo*	4	✓		m
10 (8) ▼	**Extreme G** Future Racing *Acclaim*	4	✓	✓	c
11 (5) ▼	**Mission: Impossible** Action *Infogrames*	1	✓	✓	m
12 (9) ▼	**Blast Corps** Action Adventure *Nintendo*	1		✓	m, c
13 (–) ▲	**Bomberman Hero** Action *Nintendo*	1	✓		m
14 (10) ▼	**Int. Superstar Soccer 98** Sports *Konami*	4			c
15 (11) ▼	**Forsaken** Action/Shoot'em Up *Acclaim*	4	✓	✓	c
16 (12) ▼	**Mario Kart 64** Fun Racing *Nintendo*	4			m, c
17 (13) ▼	**Yoshi's Story** Jump'n'Run *Nintendo*	1	✓	✓	m
18 (14) ▼	**Mystical Ninja Starring Goemon** Action Adventure *Konami*	1			c
19 (15) ▼	**Turok – Dinosaur Hunter** Action/Ego-Shooter *Acclaim*	1		✓	c
20 (–) ▲	**Buck Bumble** Shoot'em Up *Ubi Soft*	2			m

Anzahl der Spieler – unterstützt Rumble Pak – deutscher Text – m: modulinterner Speicher – c: Controller Pak

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™

Platz	Titel / Genre / Hersteller	Spieler	deutscher Text
1 (1) ●	**The Legend Of Zelda – A Link To The Past** Adventure *Nintendo*	1	✓
2 (2) ●	**Super Mario World 2 – Yoshi's Island** Jump'n'Run *Nintendo*	1	✓
3 (3) ●	**Donkey Kong Country 2 – Diddy's Kong Quest** Jump'n'Run *Nintendo*	2	✓
4 (4) ●	**Super Mario All-Stars** Jump'n'Run *Nintendo*	2	
5 (5) ●	**Super Mario World** Jump'n'Run *Nintendo*	2	
6 (6) ●	**Super Mario Kart** Fun Racing *Nintendo*	2	
7 (–) ▲	**DKC3 – Dixie Kong's Double Trouble** Jump'n'Run *Nintendo*	2	✓
8 (8) ●	**Sim City** Simulation *Nintendo*	1	✓
9 (7) ▼	**Donkey Kong Country** Jump'n'Run *Nintendo*	2	✓
10 (9) ▼	**Disneys Aladdin** Jump'n'Run *Nintendo*	1	✓

Anzahl der Spieler – deutscher Text

NINTENDO64 MOST WANTED

Platz	Titel / Genre / Hersteller
1	**The Legend Of Zelda – Ocarina Of Time** Adventure/RPG *Nintendo*
2	**Donkey Kong World** Action Adventure *Nintendo*
3	**Super Mario RPG** Adventure/RPG *Nintendo*
4	**Perfect Dark** Action Ego-Shooter *Nintendo*
5	**Castlevania 64** Action *Konami*

GAME BOY

Platz	Titel / Genre / Hersteller	deutscher Text	Spieler	Super Game Boy
1 (1) ●	**The Legend Of Zelda – Link's Awakening** Adventure *Nintendo*	✓	1	
2 (2) ●	**Wario Land 2** Jump'n'Run *Nintendo*		1	SUPER GAME BOY
3 (4) ▲	**Super Mario Land 2 – Six Golden Coins** Jump'n'Run *Nintendo*		1	
4 (5) ▲	**Donkey Kong Land III** Jump'n'Run *Nintendo*		1	SUPER GAME BOY
5 (3) ▼	**Mystic Quest** Adventure *Nintendo*	✓	1	
6 (6) ●	**Castlevania Legends** Action Adventure *Konami*		1	SUPER GAME BOY
7 (8) ▲	**Donkey Kong** Action Strategy *Nintendo*		1	SUPER GAME BOY
8 (7) ▼	**Kirby's Dream Land 2** Jump'n'Run *Nintendo*		1	SUPER GAME BOY
9 (–) ▲	**Turok 2 – Seeds Of Evil** Action *Acclaim*		1	SUPER GAME BOY
10 (10) ●	**Pocket Bomberman** Action Strategy *Nintendo*		1	SUPER GAME BOY
11 (9) ▼	**Wario Land – Super Mario Land 3** Jump'n'Run *Nintendo*		1	
12 (11) ▼	**Ottos Ottifanten** Action *Infogrames*	✓	1	
13 (14) ▲	**WWF Warzone** Sports *Acclaim*		1	
14 (13) ▼	**Die Schlümpfe im Alptraumland** Jump'n'Run *Nintendo*	✓	1	SUPER GAME BOY
15 (17) ▼	**Tetris** Puzzle *Nintendo*		2	
16 (15) ▼	**Die Maus** Action Strategy *Nintendo*	✓	1	
17 (16) ▼	**Adventures Of Lolo** Action Strategy *Nintendo*		1	SUPER GAME BOY
18 (–) ▲	**Schiffe versenken** Strategy *Infogrames*		2	
19 (12) ▼	**Turok – Battle Of The Bionosaurs** Action *Acclaim*	✓	1	SUPER GAME BOY
20 (19) ▼	**Godzilla** Action *Infogrames*		1	

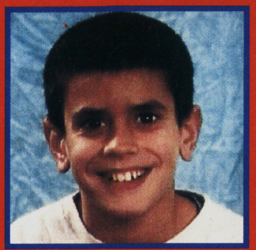
Anzahl der Spieler – deutscher Text – SUPER GAME BOY: Special Features und/oder farbige Darstellung bei Verwendung des Super Game Boy-Adapters

CLUB

POWER PLAYER

Land: Deutschland
Name: Miriam Postler
Alter: 19
Ort: Baunach
Hobbies: Sport, Wilde Parties
Lieblingsspiele: F1 World Grand Prix, Banjo-Kazooie, Tetrisphere
Größter Wunsch: Das Abitur bestehen!

Land: Österreich
Name: Roland Kreuzinger
Alter: 15
Ort: Neuaigen
Hobbies: Tennis, Tischtennis, Radfahren, Nintendo 64 spielen
Lieblingsspiele: Mario Kart 64, Super Mario 64, International Superstar Soccer 64
Größter Wunsch: Spieletester zu werden



Land: Schweiz
Name: Daniel Benedetto
Alter: 13
Ort: Urdorf
Hobbies: Curling spielen, Club Nintendo Magazin lesen
Lieblingsspiele: Wave Race 64, Lylat Wars 64
Größter Wunsch: Im Club Magazin abgebildet zu werden

Schimun Krausz, CH-Felsberg

KEIN CLUB NINTENDO KALENDER?

Das Club Nintendo Magazin finde ich echt super! Die Farben sind toll und die „First Looks" sind spitze. Aber die Inhaltsangabe ist sehr unübersichtlich. Außerdem sollte nicht so viel über das Nintendo64 gebracht werden. Was ich klasse finde, sind die Comics und das Club-center. Es sollte aber auch einen Club Nintendo Kalender geben.

Christian Munz, Österreich

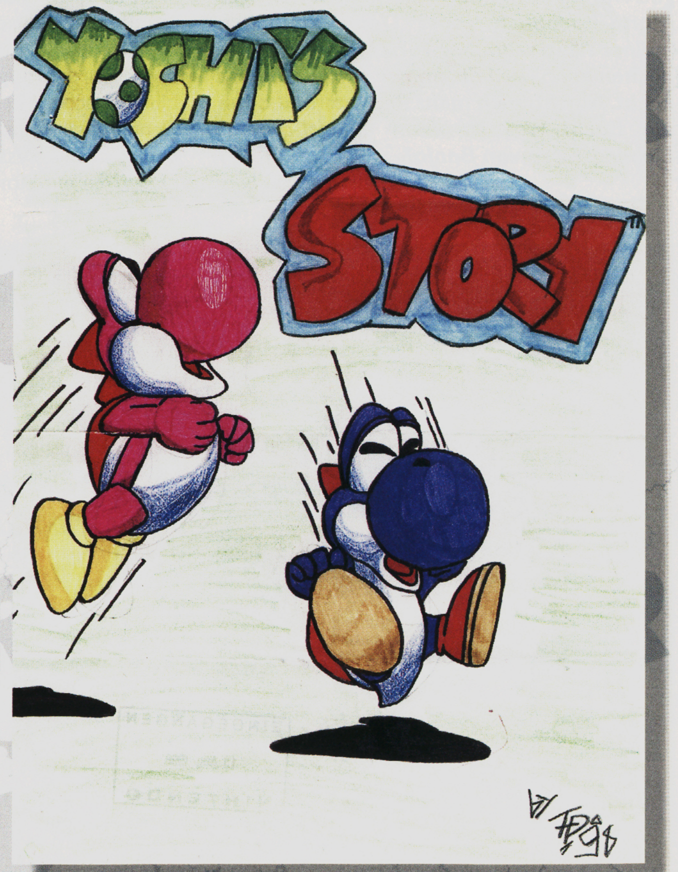
Deine konstruktive Kritik am Club Nintendo haben wir mit Freude vernommen. Wie Du sicher schon weißt, planen wir für die nächste Ausgabe ein neues Outfit für das Magazin. Wir werden auch Deine Vorschläge in die Planung mit einbeziehen und darüber nachdenken. Übrigens gibt es bereits seit einigen Jahren Nintendo Kalender. Für das Jahr 1999 haben wir uns einen besonderen Kalender ausgedacht, der unter dem Motto „Feel Everything" steht. Er wird voraussichtlich Anfang Dezember 1998 kostenlos im Fachhandel erhältlich sein.

DIE WELT IST BUNT!

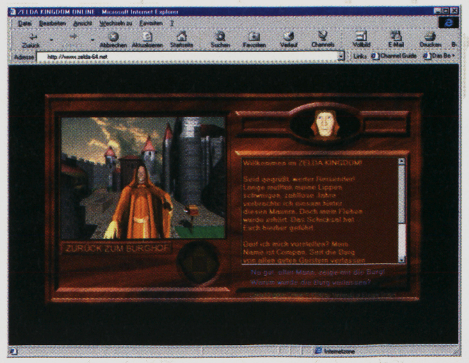
Hi, Ihr alle! Ich bin schon seit Jahren ein großer Nintendo-Fan und lese mit großer Begeisterung jede Ausgabe des Club Nintendo Magazins. Ich habe einen Game Boy Pocket mit zahlreichen Spielen, die ich auch schon alle durchgezockt habe. Jetzt habe ich gehört, daß es bald einen farbigen Game Boy geben wird. Den will ich mir natürlich kaufen, oder noch besser, schenken lassen. Aber da habe ich eine Frage: Kann ich meine alten Game Boy-Spiele auch auf dem neuen Game Boy spielen oder funktionieren sie nicht darauf?

Norbert Schneider, Aurich

Für den Game Boy Color werden speziell dafür programmierte Spiele im Fachhandel erhältlich sein. Entweder sind das völlig neue Spiele wie zum Beispiel Harvest Moon oder aber Klassiker wie The Legend of Zelda – Link's Awakening, die sich im neuen, farbigen Kleid präsentieren. Aber keine Sorge: Du kannst auch Deine „farblosen" Game Boy Spiele spielen und sie sogar einfärben. In dieser Ausgabe des Club Nintendo Magazins findest Du übrigens ein Game Boy Color Special, in dem einige der brandneuen Spiele beschrieben werden.



Franziska Pickardt, D-Thüringen



DEIN REICH KOMME!

Seit 5. Oktober 1998 habt Ihr die Möglichkeit, im Internet zu surfen und dabei interessante News, Facts und Infos zu The Legend Of Zelda – Ocarina Of Time zu bekommen. Das lang erwartete Abenteuer-Rollenspiel für das Nintendo64 erscheint dieser Tage und ist für viele ein Grund, sich die 64-Bit-Konsole zuzulegen, falls sie sie nicht schon ohnehin besitzen (jawohl, solche Leute soll es geben). Die Frage, die wir stellen: „Lohnt es, sich einen PC mit Online-Zugang zuzulegen, nur um Zelda Kingdom Online einen Besuch abzustatten?" – Unsere Antwort darauf lautet: ja, nein, vielleicht! Wer schon einen Online-Zugang hat, sollte sich die Homepage, das Informationsangebot, die interaktiven Minispiele und die vielen Goodies zum Herunterladen (Bildschirmschoner, Desktop-Motive usw.) auf jeden Fall anschauen. Möge die Macht des Triforce Euch eine stabile Leitung und ein schnelles Modem bescheren!

DIE FARBE „CLEAR PURPLE"

Nur noch wenige Nächte... und der Nikolaus kommt vorbei! Und wer nicht an den Nikolaus glaubt, glaubt vielleicht an den Game Boy Color. Dieser kommt locker ohne Rute und Sack aus, bringt er doch dafür etwas viel Besseres mit: den Farbbildschirm, der 56 Farben gleichzeitig darstellen kann. Darauf haben die Fans viele Jahre lang gewartet! Viele Hersteller nutzen die Gelegenheit, um die All-Time – Klassiker umzuprogrammieren und ab jetzt „neu und in Farbe" ein zweites Mal herauszubringen. Aber noch interessanter sind natürlich die vielen Neuentwicklungen, über die wir ab Seite 45 berichten. Der Game Boy Color, und das ist der eigentliche Grund für diese Meldung, wird NICHT wie geplant „nur" in der Farbe Purple erscheinen, sondern in zwei verschiedenen Farben – Purple und Clear Purple. Letzere Farbe ist in Japan extrem populär gewesen und kommt jetzt also auch nach Europa.

Das fliederfarben-transparente Gehäuse erlaubt eine optimale Einsicht in das technische Innenleben der tragbaren Konsole und sieht dabei auch noch nett aus. Insider rechnen damit, daß der Clear Purple innerhalb kürzester Zeit beliebter sein wird als der undurchschaubare Zwilling.

CLUB

Koch Corner

MARIOS PFANNENPIZZA

Ein ganz besonderes Pizza-Rezept hat uns Claudia Conrady aus Fließem geschickt. Mal sehen, ob es Euch mundet:

Zutaten:

- 1 dünnes, arabisches Fladenbrot
- 2 EL Tomatenmark
- 0,5 TL getrockneter Oregano
- 100 g Gouda
- 80 g gekochter Schinken in Scheiben
- 60 g scharfe Salami
- 2 Scheiben Ananas aus der Dose, abgetropft

Zubereitung

Zuerst eine große Pfanne mit Öl einfetten. Dann das Fladenbrot mit Tomatenmark bestreichen und den Oregano darüber streuen. Nun den Käse reiben und ebenfalls über das Brot streuen. Das Brot in die Pfanne legen, den Schinken und die Salami in schmale Streifen schneiden und auch auf das Brot legen. Nun noch die Ananasscheiben in Stücke schneiden und das Brot damit belegen. Jetzt braucht man lediglich einen Deckel auf die Pfanne zu legen und das ganze ca. 8 Minuten bei geringer Hitze garen lassen. Guten Appo!

Ein Blinder und ein Tauber wollen sich duellieren. Sagt der Blinde: „Ist der Taube schon da?“ Meint der Taube: „Hat der Blinde schon geschossen?“

Detlef Sousa, Hamburg

In der Schule wird Schätzen geübt und so läßt die Lehrerin die Kinder schätzen, wie hoch die Schule wohl sei. Klaus meint 33 m, Else schätzt die Höhe auf 18 m usw. Als die Lehrerin dann Fritzchen fragt, sagt der: 1,10 m! „Aber Fritzchen, wie kommst Du den darauf?“ Sagt der: „Ganz einfach, ich bin 1,35 m groß und die Schule steht mir bis zum Hals!“ Daraufhin ist die Lehrerin sauer und schleift Fritzchen zum Rektor. Der versucht Fritzchen das Schätzen noch einmal zu erklären und läßt ihn schätzen, wie alt er denn sei. „66 Jahre“, sagt Fritzchen. „Prima“, sagt der Rektor „aber wie bist Du darauf gekommen?“ „Ja wissen sie,“ meint Fritzchen „bei uns in der Straße wohnt ein Halbidiot, und der ist 33.“

Sabine Vollmer, Bad Vilbel

MAILBOX

64 & MORE

Holerö, Club Nintendo und Aaaaaaaaaarrrrrggghhhh! Ich leide nämlich unter Verfolgungswahn, überall sehe ich die Zahl 64. Zum Beispiel bei meiner letzten Schularbeit, da hatte ich 64 Punkte, oder mein Lieblingspudding kostet plötzlich 64 Pfennig usw. Ich habe aber auch noch eine Frage: Stimmt es, daß ein weiteres Star Wars-Spiel für das Nintendo^{64} in Planung ist?

Pascal Oberacker, Bergrheinfeld

Du siehst also überall die Zahl 64? Das kennen wir! Denn jeden Tag erreichen uns neue Spiele für das Nintendo^{64}. Die Zahl der neuen, eintreffenden Spiele verblüfft uns immer wieder, und wir sind zur Zeit schwer am rotieren, um alles unter einen Hut zu bekommen. Doch das hat natürlich auch sein Gutes, denn je mehr Nintendo^{64}-Spiele erscheinen, desto mehr Fun haben wir alle, oder meinst Du nicht? Und da wir gerade von neuen Spielen sprechen: Es stimmt, für das Nintendo^{64} ist ein weiteres Star Wars-Spiel geplant. Näheres darüber findest Du in diesem Heft im First Look.

GÜTLICHE EINIGUNG

Ich bin 43 Jahre alt. Meine Frau ist 34 und wir haben vier Kinder von 2 – 9 Jahren. In unserer wenigen Freizeit bevorzugen wir Jump'n'Run-Spiele. Angefangen haben wir mit dem Game Boy. Unser Liebling war das Mario- und das Tetris-Spiel. Dann kauften wir uns ein Super Nintendo mit einigen Spielen. Ich war sehr angetan von Jurassic Park und meine Frau spielte The Legend of Zelda – A Link to the Past. Das gab Ärger, denn jeder wollte sein Spiel spielen. Die Lösung war das Nintendo^{64}. Ich kaufte es meiner Frau, die begeistert von Mario 64 war. Nun kamen wir uns auch nicht mehr ins Gehege. Zur Zeit ist meine Frau auf Puzzlejagd in Banjo-Kazooie und ich spiele Donkey Kong Country 2 auf dem Super Nintendo. Nun mache ich Schluß und hoffe, daß sie mein kleiner Bericht interessiert hat.

Hans-Jürgen Becker, Nachrodt

Christoph Schwab, D-Ainring

Pascal Polschek, A-Judenau

Klar, hat er. Besonders cool finden wir, daß Sie mit Ihrer Frau eine tolle Einigung gefunden haben, damit jeder sein Lieblingsspiel zocken kann. Uns würde allerdings interessieren, was Ihre Kinder sagen, wenn Papa und Mama sämtliche Konsolen im Haus in Beschlag nehmen. Gibt es da nicht Ärger? Wir sind sicher, daß Sie auch hierfür eine clevere Lösung parat haben, oder?

MEHR BANJO!

Ich habe ein wenig Kritik an Euch zu richten. 1. Ich habe noch nie einen Wittenberger in der Mailbox gesehen. Entweder es schreibt keiner, oder Ihr druckt nur Briefe aus den kleineren Städten. Falls zweiteres zutreffen sollte, dann ändert das bitte! 2. Miss-Game Boy-Wettbewerb. Warum kommt eine wie Helena in die engere Auswahl? Ich finde es nicht sehr originell, wie sie einen Game Boy in der Hand hält, oder was auch immer sie da macht. 3. Banjo-Kazooie. Eure Beschreibung zu Mumbos Mountain war ein wenig knapp für so ein umfangreiches Game. Euer treuer Leser Tobias.

Tobias Witt, Wittenberg

VOR DER JAHRTAUSENDWENDE...

... wird es Zeit, sich noch einmal die großen Errungenschaften der Menschheit in Erinnerung zu rufen: Das Automobil, das Flugzeug, der Computer, die Raumfahrt, der Nintendo Kalender! Ende dieses Jahres liegt er kostenlos bei Eurem Nintendo-Händler für Euch bereit! Nur soviel zum Inhalt: Die Nintendo-Superstars präsentieren sich im modernen Techno-Design und wirken dabei sehr künstlerisch! Ob „Cyberspace Link“, „Psycho Yoshi“ oder „Ghetto Mario“ jedes der sechs A2-Poster (plus Riesen-A1-Poster) ist einzigartig und macht sich gut – ob im Wohnzimmer, im Büro, im Klassenzimmer oder vor dem großen Adler im Bundestag! Und auch im nächsten Jahr erwarten wir keinen Weltuntergang, sondern viele neue Highlights für den Game Boy Color und natürlich das Nintendo^{64}. Mit dem Kalender möchten wir Dankeschön sagen und Euch durch das kommende Jahr begleiten. Aber denkt daran: Wie immer ist die Auflage limitiert! Wer zu lange wartet, bekommt keinen mehr ab! Holt Euch den KOSTENLOSEN Kalender! Solange der Vorrat reicht!

NEUES MAGAZIN-DESIGN

Club Nintendo in eigener Sache: Die Leser in der Schweiz und in Österreich haben gerade erst eine größere Umstellung des Magazin-Layouts hinter sich, da steht schon wieder die nächste ins Haus.

Und diesmal betrifft es auch die deutschen Fans. Ab dem kommenden Jahr (Ausgabe 1/99) werden wir Magazin-Konzept und Design dramatisch umstellen und somit einen völlig neuen Look haben. Zum einen ändert sich das Format. Aus den aktuellen 21 cm x 28 cm werden in Zukunft 22 cm x 30 cm, der Seitenumfang bleibt jedoch gleich (84 Seiten). Das Logo (siehe Cover) bleibt das alte, dafür verändert sich jedoch der Gesamteindruck des Covers. Und was den Innenteil betrifft, werden wir jede Menge neuer Rubriken einführen, sowie moderne Layout-Elemente verwenden.

Falls nun die Frage nach dem „warum“ auftaucht... Im Laufe der vergangenen 10 Jahre Club Nintendo Magazin haben wir ständig versucht, das Design dem aktuellen Zeitgeist und Layout-Trends anzupassen. Meistens waren diese Veränderungen eher evolutionär als revolutionär. Diesmal jedoch haben wir ein hohes Ziel – und wir hoffen natürlich, daß das neue Club Nintendo Magazin Euch gefallen wird. Laßt Euch überraschen!

EUER GLÜCKSRAD IST DA!

Wer behauptet, bei Racing-Games wie F1-World Grand Prix käme kein geiles Schumi-Feeling auf, dem können wir im Prinzip auch nicht helfen. Wer sich jedoch nach einem zusätzlichen Kick sehnt, für den haben wir etwas: Das neue ASCIIWHEEL 64.

Die Entwickler von Ascii haben ein Lenkrad für das Nintendo^{64} entwickelt, das nicht nur durch realitätsgetreues Design überzeugt und die totale Kontrolle bietet. Natürlich könnt Ihr mit dem neuen Zubehörteil nicht nur Formel 1-Action genießen. Auch wer auf Fun- oder Future-Racing steht, trifft mit diesem Lenkrad die richtige Wahl. Diddy Kong Racing, F-Zero X oder Mario Kart 64 – das ASCIIWHEEL 64 ist vielseitig einsetzbar. Ihr habt zwei Möglichkeiten, an dieses Zubehörteil heranzukommen:

Entweder besucht Ihr Euren Fachhändler, oder Ihr schreibt uns bis zum 15. Dezember 1998 eine Postkarte mit dem Stichwort „ASCIIWHEEL 64“ an die bekannte Club Nintendo-Adresse Eures Heimatlandes. Unter allen Einsendern verlosen wir drei der neuen Lenkräder.

Daß der Rechtsweg ausgeschlossen ist, müssen wir nicht erwähnen, oder etwa doch?

Stellt Euch vor, Eure Freunde schwärmen vom letzten Winterurlaub und Ihr habt dafür nur ein müdes Lächeln übrig! Stellt Euch vor, es liegt kein Schnee und Ihr rast dennoch weiße Pisten hinab! Stellt Euch vor, Ihr überschlagt Euch bei 120 km/h und Ihr habt weder blaue Flecken noch Prellungen zu beklagen! Wenn Ihr Euch das vorstellen könnt, dann spielt Ihr mit Sicherheit das Wintersport-Highlight des Jahres: 1080° SNOWBOARDING! Dieser Action-Racer reißt Euch aus dem Sessel heraus, mitten hinein in eine Welt aus Eis und Schnee. Mit Techno-Beat im Hyper-Speed! [mh]

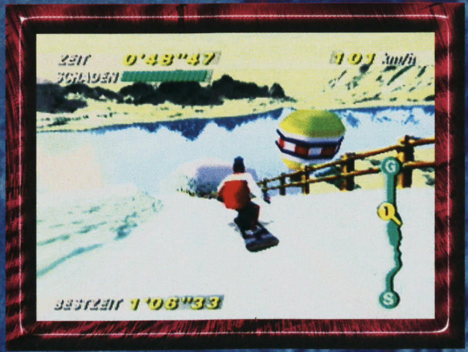
1080° TenEighty™ SNOWBOARDING

Shortcut Attraction

In der letzten Ausgabe des Clubmagazins haben wir schon kurz die einzelnen Strecken von 1080° SNOWBOARDING vorgestellt. Dieses Mal geht es jedoch ein wenig heftiger zur Sache! Auf den nächsten beiden Seiten zeigen wir Euch spektakuläre und vor allem zeitsparende Abkürzungen, denn nur Schnarchnasen und Langweiler fahren auf ausgeschilderten Strecken!

Crystal Lake

Ungefähr in der Mitte der Strecke seht Ihr zwei Skihütten. Steuert die Hütte auf der rechten Seite an und Ihr entdeckt direkt neben der Hütte eine kleine Rampe. Versucht, sie genau zu erwischen und Ihr landet hinter der Hütte auf einem schmalen Weg, der rechts der normalen Strecke entlangführt. Duckt Euch (mit Hilfe des Z-Triggers) und Ihr bekommt genug Speed für den letzten Abschnitt.



Crystal Peak

Kurz nach dem Eistunnel in der ersten Hälfte der Strecke gelangt Ihr an eine Abzweigung. Nehmt auf jeden Fall die rechte Schneise, obwohl Ihr Euch kräftig in die Kurve legen müßt, um bei hohem Speed die Abfahrt nach rechts nicht zu verpassen. Nun fahrt Ihr durch ein schmales Tal und macht somit ein wenig Zeit gut. Nehmt Ihr die linke Schneise, kommt Ihr zu einer gefährlichen Eisplatte, die Euch meist nur einen Weg weist: Ihr brettert direkt auf die harte Steinmauer zu!

Mountain Village

In der Eishöhle des Mountain Village Kurses könnt Ihr zwei ganz unterschiedliche Wege nehmen, wobei wir uns immer noch unschlüssig sind, welcher von beiden der kürzeste ist. Folgt Ihr immer der rechten Abzweigung, landet Ihr auf eisglatter Straße, auf der Ihr zusammen mit Eurem Board mächtig durchgeschüttelt werdet. Biegt am Ende der Straße nach rechts ins Tal ein!

Rast Ihr allerdings in der Höhle immer linker Hand, geht die Fahrt über eine mit Hindernissen gespickte Wiese. Ein großer Sprung über die Straße hinweg und Ihr jagt hinab ins Tal!

© 1998 Nintendo Co., Ltd. Lamar is a trademark of Lamar Snowboards, Inc.

DIE REBELLION NIMMT IHREN LAUF

FIRST LOOK

Nach der Zerstörung des fürchterlichen Todessterns während der hart umkämpften Schlacht um Yavin, gründete der junge Luke Skywalker das Rogue Squadron. Er rekrutierte die besten und fähigsten Piloten der Allianz und formierte sie zu einer der schlagkräftigsten Gruppen, die jemals den Weltraum durchstreiften. Seine Suche nach Piloten führte ihn kreuz und quer durch das All von Tatooine zum Planeten Corellia und sogar zu dem wundervollen Mond Jade. Diese teilweise ruhige Periode in Lukes Leben endete abrupt mit der Invasion des Eisplaneten Hoth durch die imperialen Truppen. Kurz zuvor erlebte Luke Skywalker 16 aufreibende Missionen, in denen er sage und schreibe fünf verschiedene Typen Raumgleiter fliegen durfte. Ihr werdet diese Missionen nacherleben und Lukes Abenteuer zusammen mit dem Rogue Squadron am eigenen Leib erfahren. Es ist an der Zeit, daß Ihr Euch auf die heroischsten Augenblicke im Leben eines Raumgleiter-Piloten einstellt…

FIRST LOOK INFO

Anstatt sich an den erfolgreichen Vorgänger zu halten und eine Fortsetzung zu programmieren, hat LucasArts sich dazu entschlossen, ein völlig neues Spiel zu gestalten.

Dieser Mut hat sich gelohnt, denn STAR WARS – ROGUE SQUADRON ist ein Science Fiction-Action-Spiel, das garantiert zu den Highlights dieses Genres zählen wird.

Ein geniales Gameplay, eine handliche Steuerung, Hi-Res-Grafiken, unvergleichlicher Sound und vieles mehr scheinen die Komponenten zu sein, die für wahre Kultgames benötigt werden.

Das einzige, was es zu bemängeln gibt, ist, daß es keinen Mehr-Spieler-Modus gibt. Fünf verschiedene Fighter, die man in 16 großen Welten einsetzen kann, versprechen stundenlangen Action-Genuß der ganz besonderen Art. Das Spiel unterstützt zudem noch das Rumble Pak.

© LUCASFILM LTD. & TM. ALL RIGHTS RESERVED.
USED UNDER AUTHORIZATION.

Mit F-Zero X ist nun der langerwartete Nachfolger des Super Nintendo Kult-Rennspiels F-Zero da. Auf dem Nintendo⁶⁴ verblüfft F-Zero X durch optimales Handling und atemberaubende Geschwindigkeit. Die Tatsache, daß sich die Gleiter selbst bei absoluter Höchstgeschwindigkeit noch butterweich steuern lassen, beweist, daß Shigeru Miyamoto immer noch am Puls der Zeit horcht. Er weiß genau, was seine Fans von ihm erwarten!

Laßt uns nun gemeinsam einen gewaltigen Zeitsprung machen und das 26. Jahrhundert besuchen. Dort fährt man nämlich nicht mehr mit lahmen Benzinkisten, sondern mit ultramodernen High-Tech-Antigrav-Gleitern auf speziell dafür entwickelten Hochgeschwindigkeits-Tracks. Let it burn! [jk]

F-ZERO X™

Hyperdrive und Futuredream

Im GP-Race-Modus erwarten Euch (zunächst) drei Klassen, in denen jeweils sechs Strecken gefahren werden müssen. Jack-, Queen- und King-Cup heißen die drei Grand Prix-Klassen. Ziel ist es natürlich, am Ende eines Cups auf dem Siegertreppchen ganz oben zu stehen. Und nur, wenn Ihr nach sechs Rennen den ersten Platz belegt, habt Ihr den Cup erfolgreich absolviert. Euer Ergebnis wird folgendermaßen errechnet: Für jede Plazierung, die Ihr in einem Rennen erreicht, gibt es Punkte. Je besser die Plazierung, desto besser damit also die Punktzahl, die dem Gesamtergebnis hinzugefügt wird. Das Ganze findet übrigens auch in unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen statt. Ihr habt die Wahl zwischen dem Novice-, Standard- und Expert-Modus – und wenn Ihr dies geschafft habt, gibt es auch noch den Master-Modus.

Der Jack-Cup wurde hier schon in drei Schwierigkeitsstufen erfolgreich gefahren. Fehlt nur noch der Master-Modus!

Kurzprofil der Strecken im Jack-Cup

An dieser Stelle wollen wir Euch einige Strecken zeigen, die Euch im Jack-Cup erwarten. Die Tabellen sollen einen kleinen Überblick über Besonderheiten, Schwierigkeiten und Tücken der einzelnen Rennpisten geben.

MUTE CITY

Turbobeschleuniger:	4
Schwierigkeit:	Einfach
Energiestreifen:	Einfach zu befahren
Besonderheiten:	Großer Looping
Speed:	Medium

Tip: Den Looping in Höchstgeschwindigkeit fahren und den Sprung danach möglichst kurz gestalten (analogen 3D-Joystick nach oben drücken).

SILENCE

Turbobeschleuniger:	8
Schwierigkeit:	Mittel
Energiestreifen:	Schmal
Besonderheiten:	Riskante Tunneleinfahrt, aber eine gute Überholgelegenheit
Speed:	High

Tip: Kontinuierlich alle Beschleuniger benutzen und zusätzlich noch den Turboboost einsetzen.

SAND OCEAN

Turbobeschleuniger:	2
Schwierigkeit:	Mittel
Energiestreifen:	Einfach zu befahren
Besonderheiten:	Tunnelstrecke, Tunnel rundum befahrbar
Speed:	Medium

Tip: Im Tunnel auf dem Boden bleiben und in der Fahrbahnmitte fahren, um an Geschwindigkeit zu gewinnen.

© 1998 Nintendo Co., Ltd.

FIRST LOOK

Kreative Macht

Die Idee zu diesem neuen Star Wars-Spiel für das Nintendo⁶⁴ entstand eigentlich schon bei der Entwicklung von Star Wars – Shadows of the Empire. Beim Programmieren des Hoth-Levels, in dem man mit dem Speeder über die unwirtlichen Eislandschaften des Planeten düsen kann, erkannte Mark Haigh-Hutchinson, daß die Flug- und Schieß-Action in diesem Level die Basis zu einem kompletten Spiel sein könnte. Ganze 15 Monate nach Beginn dieses Projekts haben es Mark und die 28 anderen Programmierer, Designer und Tester von LucasArts und Factor 5 geschafft, diese Idee in die Realität umzusetzen. Star Wars – Rogue Squadron präsentiert sich in wunderbaren Grafiken und mit einem Sound, daß Eure Ohren nur so schnackeln werden. Und daß man aus verschiedenen Flugmissionen ein komplexes Spiel machen kann, das haben Mark und seine Kollegen mit Star Wars – Rogue Squadron allemal bewiesen.

Bereits bei der Entwicklung des ersten Star Wars-Spieles für das Nintendo⁶⁴ entstand die Idee zu Star Wars – Rogue Squadron. Der Hoth-Level in Shadows of the Empire gab Anlass zum Nachdenken.

Der indianische Held ist erneut im Begriff, Spielgeschichte zu schreiben. Im zweiten Teil des Action-Epos muß Turok gegen den Primagen, einen außerirdischen Tyrannen, antreten. Das Monsterheer, das der Alien-Herrscher aufzubieten hat, ist mit nichts zu vergleichen, was Turok bis jetzt erlebte. Der Hires-Modus, der unter Verwendung der neuen Speichererweiterung für das Nintendo64 angewählt werden kann, läßt Turok 2 – Seeds Of Evil noch realistischer und bedrohlicher wirken, als es je für möglich gehalten wurde. tg

Turok 2

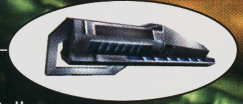
SEEDS OF EVIL

Feuerwaffen

Diese Waffenart bildet den Großteil des Arsenals. Verschiedenste Projektile können mit ihnen auf den Weg in Richtung Gegner geschickt werden. Dabei handelt es sich teilweise um Energieladungen, die je nach Gegner verschiedene Wirkungen zeigen. Zusätzlich zu den Wirkungsgraden der Munition wird bei Turok 2 – Seeds Of Evil auch unterschieden, welcher Körperteil des Gegners getroffen wird. Wer gut zielt, erhöht seine Chancen, unbeschadet aus einer Auseinandersetzung hervorzugehen.

Kleine Waffenkunde!

Turok stehen in diesem Abenteuer 25 Waffen zur Verfügung. Die Waffen sind nicht einfach von schwach zu stark angeordnet, so leicht machen es Euch die Programmierer nicht. Ihr müßt vielmehr in jeder Situation neu entscheiden, welche Waffe die beste Lösung des entsprechenden Problems verspricht. Zusätzlich sind spezielle Waffen in besonderen Situationen, wie beispielsweise unter Wasser, anwendbar. Im Unterschied zum ersten Teil des Spiels steht beim Einsatz der Waffen ein Fadenkreuz zur Verfügung, das es dem Schützen erleichtert, präzise Schüsse abzugeben.



Minen

Ein spezieller Minenwerfer erlaubt es Turok, automatisch zündende Sprengkörper zu plazieren. Bei Annäherung zünden die Minen und erzeugen einen Splitterhagel. Beim Einsatz dieser Minen ist allerdings Vorsicht geboten, denn die Automatik der Waffe vermag nicht zwischen Freund und Feind zu unterscheiden. Turok könnte bei unbedachten Schritten selbst zum Opfer seiner Falle werden...

Tek-Bogen

Bereits in Turok – Dinosaur Hunter konnte der Indianer auf diese Waffe zählen. Im aktuellen Teil des Spiels verfügt der TEK-BOGEN zusätzlich zu der Möglichkeit, zwei verschiedene Pfeilarten abzuschießen, über eine Zielfernrohr-Funktion, mit der Gegner stufenlos herangezoomt werden können. Ein unschätzbarer Vorteil gegenüber dem Vorgängermodell liegt damit in den Händen des Einzelkämpfers.

FIRST LOOK

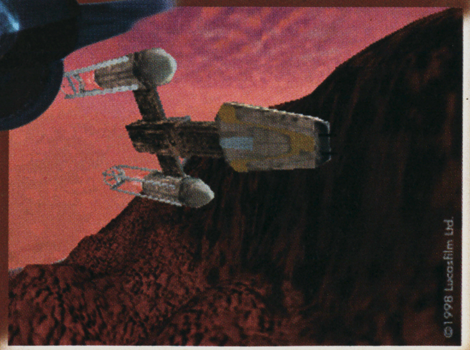
Imperiale Bosheiten

Bei all dem Techno-Zeugs, das Euch zur Verfügung steht, dürft Ihr Eure Gegner niemals unterschätzen. Sie verfügen über ausgeklügelte Waffensysteme, warten mit TIE-Jägern, großen Walkern, Spionage Droiden, Verteidigungsanlagen und noch vielem mehr auf. Sogar die gut ausgebildeten Sturmtruppen des Imperiums zählen zu Euren Gegnern. Eure Missionen beschränken sich nicht nur darauf, Angriffe abzuwehren. Vielmehr müßt Ihr zum Beispiel auch Ziele, die vom Imperium angegriffen werden, mit aller zur Verfügung stehenden Macht schützen.

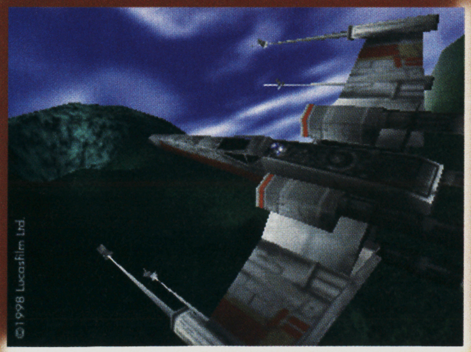
Die Piloten der TIE-Fighter sind ernsthafte Gegner für das Rogue Squadron.

Die große Anzahl der imperialen Walker darf die Piloten nicht beeindrucken. Sie müssen hier die Nerven behalten.

Möge das Ohr mit Euch sein!



Wer die Star Wars-Filme schon einmal im Kino erlebt hat, der weiß, welche grandiosen Kompositionen und Soundeffekte das Gehör entzückten. Auch Star Wars – Rogue Squadron bricht in dieser Hinsicht mit allem Bekannten. Dem original Soundtrack wurden noch einige neue Musikstücke hinzugefügt, und die Special Sound Effects gehören zum Besten, was je in einem Nintendo64 Spiel zu hören war. Wenn Ihr einen TIE-Fighter abschießt, dann solltet Ihr Euch nicht nur dem Geschehen auf dem Bildschirm widmen, sondern die Lautstärke Eurer Lautsprecher aufdrehen. Was da abgeht, ist kaum noch zu toppen. Glasklare Sprachausgabe, wundervolle Star Wars-Klänge und großartige Special Effects garantieren einen Ohrenschmaus der absoluten Extraklasse.



KAMERA LÄUFT!

Ein weiteres optisches Highlight sind zusätzliche Kameras, durch die Ihr nach hinten blicken und so die Gegner im Auge behalten könnt. Auch eine Missile-Kamera wurde hinzugefügt, die Euch beeindruckende Bilder während des Geschoßfluges liefert.

Apropos Kamera: EXTREME G 2 ermöglicht es Euch, Eure ganz persönliche Kameraperspektive zu kreieren und sie abzuspeichern. Auf diese Weise kann jeder Spieler ganz persönliche Vorlieben in die visuelle Wahrnehmung der Action einfließen lassen und das Spiel optimal auf seinen Fahrstil abstimmen.

FIRST LOOK INFO

Designänderung vorbehalten

Zwar bedurfte EXTREME G keiner Generalüberholung, aber dennoch erzeugen die Veränderungen beim zweiten Teil des Highspeed-Future-Racings den Eindruck, daß die Programmierer genau dieses Ziel verfolgt haben.

Zu den im Vorgänger vorhandenen Features haben sich neue Streckendesigns, effektivere Waffen und ein besseres Handling der Bikes gesellt. Der Mehr-Spieler-Modus wartet jetzt mit noch spannenderen Duellen auf. Insgesamt verfügt EXTREME G 2 über 36 Tracks und Ihr könnt zwischen 10 verschiedenen Bikes wählen. Zusätzlich wurden mehrere geheime Features ergänzt, die aber erst erspielt werden müssen.

Dem allgemeinen Racingstandard entsprechend verfügt der Time-Trial-Modus über die Geist-Fahrer-Option, die es erlaubt, gegen den eigenen Schatten anzutreten. Die Möglichkeit, die beste Runde des Geist-Fahrers zu sichern, besteht ebenfalls.

ÜBERSCHALL DUELLE

Die Fahrbahnen bei EXTREME G bildeten sehr oft ein Problem. Denn die rasanten Duelle, die man während des Rennens austragen mußte, führten sehr oft dazu, daß das Bike wie ein Ping-Pong-Ball von Bande zu Bande geschleudert wurde. Die logische Folge dieser unkontrollierbaren Schlitterfahrten waren natürlich Zeit- und Positionsverluste. Diesem Effekt wirken die Programmierer bei EXTREME G 2 dadurch entgegen, indem sie die Fahrbahnen verbreitert haben. Natürlich gibt es nach wie vor knifflige Engstellen, Loopings und sonstige Fahrbahnbesonderheiten, aber diese sind harmonisch in den Streckenverlauf integriert und können bei entsprechendem Training gemeistert werden.

Das geheimnisvolle Netz

Das Spinnennetz läßt sich mit Waffengewalt nicht zerstören.

Nachdem Ihr das Innere des Baumes betreten habt, wird Euch in der Mitte des Raumes ein Loch auffallen, das von einem Spinnennetz bedeckt ist. Eure erste Aufgabe besteht darin, eine Möglichkeit zu finden, dieses Netz zu zerstören. Das gestaltet sich jedoch schwieriger als erwartet. Ihr kommt hier weder mit bloßem Körpergewicht noch mit dem Schwert zum Erfolg. Springt Ihr aber vom höchsten Punkt des hohlen Baumes nach unten, reißt das Netz. Das einzige Problem besteht darin, den richtigen Absprungort zu finden…

Nur ein Fall aus luftiger Höhe kann das Netz zerreißen.

Schädelspinnen

Um nach oben zu gelangen, könnt Ihr sowohl die Leiter als auch eine mit Ranken bedeckte Steilwand nutzen. Beide Wege führen Euch zu einem Rundgang, der Euch weiter in Richtung Baumkrone bringt. Schon bald werden Euch die Skulltulas auffallen: Riesige Spinnen, auf deren Körper sich ein weißer Totenschädel befindet. Die Rieseninsekten lassen sich nur schwerlich mit Schwert oder Stab bekämpfen. Die richtige Waffe für den Kampf gegen die Spinnen liegt in einem der Räume. Der Zugang befindet sich in unmittelbarer Nähe Eurer Gegner!

Im Inneren des Baumes machen Euch die Spinnen das Leben schwer.

Die Schleuder ist die geeignete Waffe zur Spinnenbekämpfung!

Um den Raum wieder verlassen zu können, mußt Ihr mit der Schleuder die Leiter anvisieren.

Links tiefer Fall

Laßt Ihr Euch von einem der Vorsprünge fallen…

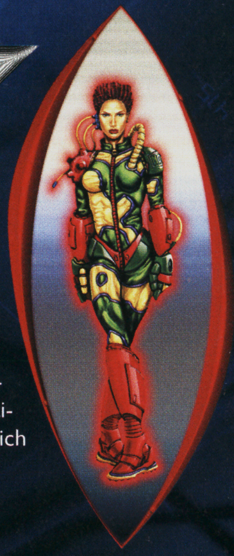
Nachdem Ihr die Feen-Schleuder in der Truhe entdeckt habt, könnt Ihr nun die Spinnen problemlos ausschalten. Richtet Eure Schüsse jedoch auf die Unterseite der Skulltulas, denn die mit dem Schädel verzierte Vorderseite ist gepanzert. Außerdem solltet Ihr darauf achten, daß Ihr stets einen Vorrat an Deku-Kernen bei Euch tragt, denn andernfalls geht Euch die Munition für die Schleuder aus. Begebt Ihr Euch nun weiter nach oben, werdet Ihr drei Vorsprünge entdecken, die an Sprungbretter erinnern. Nun gilt es, den richtigen Absprung zu nutzen, um direkt nach unten auf das Spinnennetz zu fallen und es so zu zerstören.

…zerstört Ihr auf diese Weise das Netz.

SCHNELLEN KISTEN

FIRST LOOK

PEPPA STILETTO

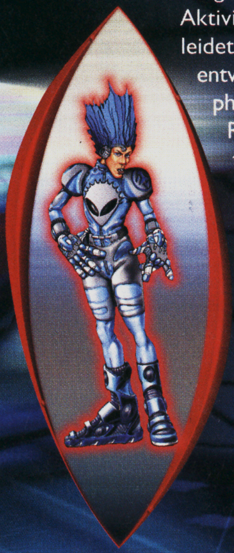


Sie ist in Bikerkreisen ein unbeschriebenes Blatt. Niemand hat je zuvor etwas von ihr gehört. Ihre Motivation, am XG 2-Wettbewerb teilzunehmen, ist völlig unklar. Deshalb ist es für die Experten auch sehr schwer, ihre Chancen einzuschätzen oder sie in die allgemeine Rangliste der Biker einzugliedern. Unbestätigten Gerüchten zufolge wurde sie in Begleitung des Multimillionärs Max Bypass gesehen, was sich bis jetzt jedoch nicht bestätigen ließ.

ROXY TEMPO

Die hochgewachsene Frau hat bereits viele Karrieren hinter sich gebracht. Ihre Erfolge als Popstar, Model und Buchautorin sind beispiellos. Jetzt stellt sie sich einer neuen Herausforderung: EXTREME G 2! Sie hofft, dadurch noch an Popularität zu gewinnen. Außerdem sieht sie der gefährlichen Herausforderung mit wachsender Begeisterung entgegen. Schließlich verspricht sie sich durch den Sieg nicht nur Ruhm und Ehre, sondern sie hofft auch, ihrem Wunschtraum des perfekten Menschen einen gehörigen Schritt näher zu kommen.

PHLUX COBALT



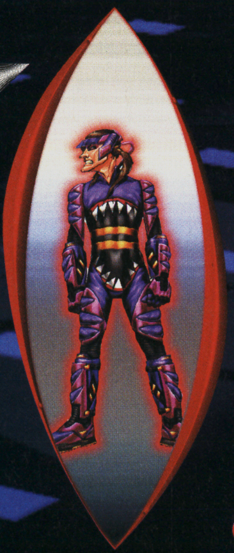
Aufgrund seines Hangs zu Cyber-Aktivitäten in den virtuellen Welten leidet der gerade den Kinderschuhen entwachsene an einem Realitätsphasen-Syndrom. Seine oft bizarren Reaktionen auf alltägliche Situationen weisen ihn als einen leicht reizbaren Gegner aus, der trotz seines instabilen Egos nicht unterschätzt werden darf. Auf der Strecke neigt er oftmals zu Überreaktionen, die bereits viele Piloten ins Verderben stürzten.

RUDY DABOMB

Die ehemalige Olympiasiegerin ist sehr sensibel und gleichzeitig in höchstem Maße kreativ begabt. Darüber hinaus besitzt sie einen ausgeprägten Hang zur Gefahr, was sich in ihrem Interesse an Waffen und lebensbedrohlichen Herausforderungen äußert. Der Schritt, am gefahrvollsten Wettbewerb der Galaxis teilzunehmen, war für sie persönlich nur die logische Folge ihrer anderen Neigungen.

SLY SLIPSTREAM

Erfolgreiche Geschäftsleute verwenden die unterschiedlichsten Methoden zur Streßbekämpfung. Sly Slipstream beschreitet dabei ganz neue Wege, denn er hat sich vor kurzem ein Cyber-Bike zugelegt und spielt seit diesem Tag mit dem Gedanken, am Rennen teilzunehmen. Von vielen belächelt und als Außenseiter abgestempelt, wird er es schwer haben, sich gegen die Kontrahenten zu behaupten.



Habt ihr bereits viele Rubine gesammelt, könnt Ihr im Kokiri-Shop bequem Euer Inventar aufstocken!

Der Kokiri-Shop

Wie in jedem anderen Dorf des Landes findet Ihr auch in Kokiri einen Laden, in dem Ihr Euch mit verschiedenen Gegenständen versorgen könnt. Dennoch solltet Ihr nicht zu voreilig handeln, denn viele Items könnt Ihr – genau wie die Rubine – auch im Dorf und der Umgebung finden. Euer Geld könnt Ihr an anderer Stelle sicherlich besser anlegen. Für diejenigen unter Euch, die dennoch ihr Geld verpulvern wollen, hier das Angebot:

Deku-Stäbe

Diese Stäbe könnt Ihr auch als Waffe einsetzen. Im weiteren Verlauf des Abenteuers erfüllen sie sogar noch andere, ungeahnte Zwecke.

Deku-Nüsse

Dies sind die Früchte des Deku-Baums. Werft Ihr sie vor einem Gegner auf den Boden, entsteht ein Nebel, der Euren Widersacher für geraume Zeit betäubt.

Deku-Kerne

Die Kerne dienen Euch als Munition für Eure Feen-Schleuder. Genau wie die Nüsse erhaltet Ihr sie manchmal, wenn Ihr Gegner bezwingt.

Deku-Schild

Der Deku-Schild trägt das Symbol des mächtigen Deku-Baumes. Ihr habt die Wahl, den Schild hier zu erwerben oder ihn im Dorf zu suchen.

Herz

Ein derartiges Herz füllt eines Eurer Energieherzen auf. Auch dieser Gegenstand ist an anderen Stellen im Dorf versteckt.

Pfeile

Diese Pfeile nützen Euch erst etwas, wenn Ihr den Feen-Bogen erhalten habt.

Drei geheimnisvolle Pfade

Auf der Suche nach dem Schild habt Ihr Gelegenheit, Euch ein wenig in Kokiri umzuschauen. Wie Ihr feststellen werdet, gibt es drei Pfade, die aus der Waldlichtung herausführen. Der eine Pfad bringt Euch in die Verlorenen Wälder, der zweite zum Deku-Baum, und der dritte führt zur Hyrule Tiefebene.

Der einzige Pfad, den Ihr zunächst betreten könnt, ist der in die Verlorenen Wälder. Doch schon bald werdet Ihr merken, daß es hier außer einem Herzteil nichts sonderlich Aufregendes zu holen gibt. Zudem tragen die Wälder ihren Namen zu Recht. Nur zu leicht kann man sich hier verlaufen. Im späteren Verlauf des Abenteuers dienen Euch die Wälder als direkter Zugang zur Stadt der Goronen.

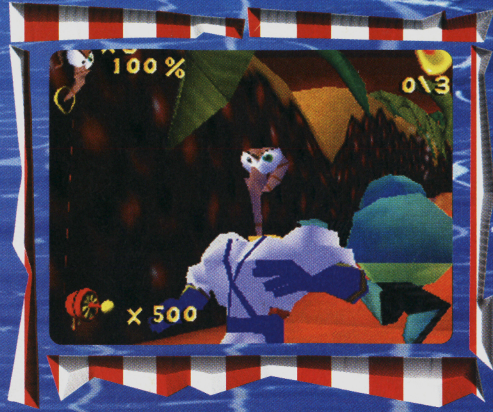
Den Pfad zum Deku-Baum könnt Ihr, wie bereits erwähnt, erst betreten, wenn Ihr den Deku-Schild gefunden habt. Dann habt Ihr auch Audienz beim mächtigen Baum des Waldes. Ist Eure Aufgabe im Inneren des Deku-Baumes gelöst, erhaltet Ihr den Kokiri-Smaragd. Erst dann wird sich für Euch auch der dritte Pfad zur Hyrule Tiefebene öffnen.

Ein gar wundersamer Teil Kokiris: Die Wälder bergen so manches Geheimnis.

Der Pfad zum Deku-Baum wird von Piranha-Pflanzen bewacht.

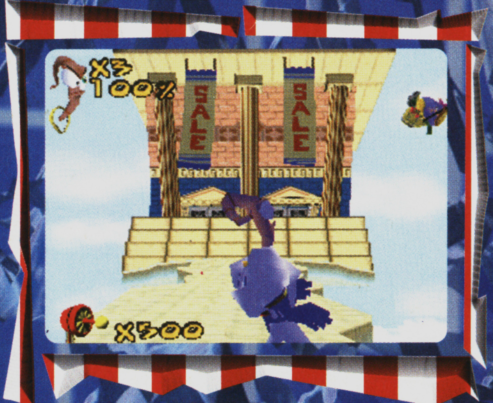
Die Tiefebene von Hyrule verbindet alle Orte des Landes miteinander.

FIRST LOOK

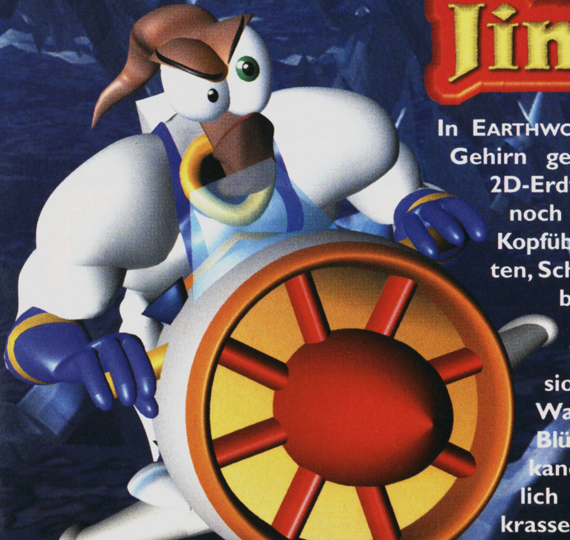


Lost in brain

Jims Gedächtnis ist wirklich das reinste Chaos: Sechs wurmige Welten laden ein, im Freudschen Sinne unterbewußte Terrains zu erforschen und die Emotionen und Seelenzustände des berühmtesten Wurms aller Zeiten kennenzulernen. Jede Welt stellt einen bestimmten Aspekt seines Charakters dar, und wer Jim kennt, der weiß nur zu gut, welch herausragende Persönlichkeit der Herzensbrecher der stolzesten Kühe besitzt. Gräßlich-fiese Feinde wie der altbekannte Professor Affenkopf und die Miesekatze tauchen in seinem verschrobenen Hirnkästchen ebenso auf wie die bedrohlichen Disco-Zombies, die im Angst-Level ihr gruftiges Unwesen treiben. Jims allerliebsten Lieblingsdinge transformieren sich im Freude-Level zu absurden Gefahren. So muß er sich durch Lavaströme von gebackenen Bohnen kämpfen, vor fliegenden Pepperonis in Acht nehmen oder geschickt über dampfende Berge angriffslustiger Hot Dogs hüpfen. Als gäbe es nichts schöneres…



Identitätsfindung auf würmianisch: Jim 3D!

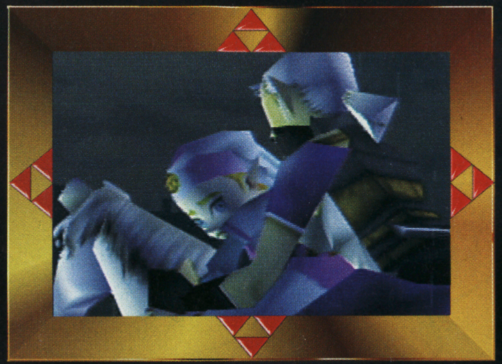


In EARTHWORM JIM 3D bewegt Ihr Euch in Jims Gehirn genauso kringelig wie im bekannten 2D-Erdwurmspiel, doch kommen nun sogar noch einige neue, abgefahrene Moves hinzu: Kopfüber-Schwinger, Hubschrauberkopf, Gleiten, Schweine-Snowboard, Pupsen (!) und der berühmt-berüchtigte Schneuz bringen jeden Gegner zur Strecke. Der rasende Wurm besitzt in seinem dreidimensionalen Hirn 13 völlig neue, originelle Waffen, darunter das Fischgewehr, die Blümchen-Neutralisierungswaffe, die Zahnkanone und das Eiergewehr, wobei natürlich klar ist, daß jede Waffe eine andere krasse Wirkung auf die armen Opfer hat.

FIRST LOOK INFO

Die Umsetzung in die dritte Dimension hat dem Wurm die völlige Bewegungsfreiheit im Raum ermöglicht. Elegant wie Super Mario oder Bomberman kämpft, turnt und rennt Jim nach Belieben durch seine poppigbunte Polygon-Umgebung, musikalisch untermalt von schrillen interaktiven Sounds. Das wilde Adventure lehnt sich stilistisch wie farblich an die Cartoons und Comics des beliebten Helden an, auch der Puzzleanteil und das knifflige Herumexperimentieren mit Schlüsseln und Waffen kommen bei dem ohnmächtigen Spaß nicht zu kurz. Also, fragt Euren Psychiater, ähhh… Spielehändler nach EARTHWORM JIM 3D, und Euer Über-Ich hat bezüglich transpersonaler Interaktion nix mehr zu lachen!

Die Auferstehung des Bösen

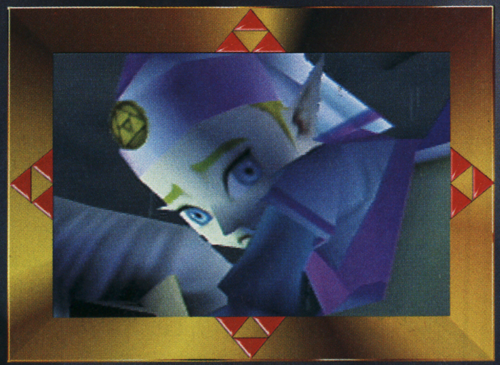


Es war Mitternacht im Walddorf Kokiri, als sich ein kleiner Junge unruhig in seinem Bett hin und her wälzte. Ein böser Alptraum suchte ihn heim. Ein Alptraum, in dem er Personen sah, denen er nie zuvor begegnet war. Und doch kamen ihm die Gestalten so vertraut vor, als ob er sie schon seit Lebzeiten kennen würde… Im Traum sah er ein anmutiges, junges Mädchen, das zusammen mit einer mutigen, entschlossen blickenden Frau auf der Flucht war. Ihre Gesichter schienen wie versteinert, als ob sie dem leibhaftigen Tod ins Antlitz geschaut hätten. Es war eine dunkle und kalte Nacht, in der die beiden Frauen entflohen. Und die Kälte schien noch zuzunehmen, als plötzlich eine dämonische Gestalt erschien, die den beiden Flüchtenden nachjagte. Ein Ritter in schwarzer Rüstung, in dessen Augen das Feuer der Hölle loderte! Und genau diese Augen starrten den Jungen im Traum an…

„Link! Wach auf, Link!“ Diese Worte rissen den Jungen aus seinem schrecklichen Traum. Link war wach und fand sich in der Gesellschaft eines ungewöhnlichen Wesens wieder. Eine Fee hatte zu ihm gesprochen…

Kein ungewöhnlicher Anblick für Link, denn alle Waldbewohner vom Stamme der Kokiri wurden von einer Fee begleitet… alle, außer ihm! Und das hatte seinen Grund, denn Link war kein gebürtiger Kokiri, sondern ein Hylianer, der von seiner Mutter in das nahegelegene Walddorf gebracht wurde, als der Krieg in Hyrule ausbrach (Mehr über diese Geschichte im Zelda-Sonderheft). Doch nun schien die Zeit gekommen, da auch er das Privileg genießen sollte, eine Fee als Begleiterin zu haben.

Das Feenwesen stellte sich als Navi vor und berichtete dem Jungen, daß er schon vor vielen Jahren vom Deku-Baum, dem ältesten Wesen des Waldes, auserwählt wurde, das Land vor dem Bösen zu schützen. Nun sei die Zeit gekommen, denn der Deku-Baum spürte die immer stärker werdende Kraft des Bösen in diesen Tagen mehr denn je. Navi wurde vom Deku-Baum geschickt, um Link bei dessen Mission zu begleiten… (mm)



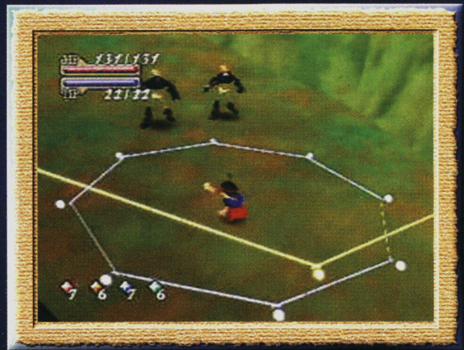
© 1998 Nintendo Co., Ltd.

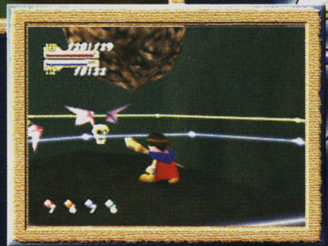
FIRST LOOK

Das Streben des Ayron…

…ist es, Erfahrung zu sammeln, und zwar durch möglichst häufige Duelle. Kein Problem: Monster jeder Größe und jeglicher Bissigkeit warten auf Ayron: Mal sind es lediglich ein paar „trollwütige“ Kampf-Hasen oder übergroße Fledermäuse, mal sind es gigantische Frösche, die mit ihrem Speer zuschlagen, oder tödlich-tapsige Marionetten-Zombies und feuerspeiende Drachen. Je nach Spezies reagieren sie unterschiedlich auf magische Attacken, und solange die Magie-Level nicht hoch genug sind, ist es besser, einfach mit dem Stab zuzuschlagen.

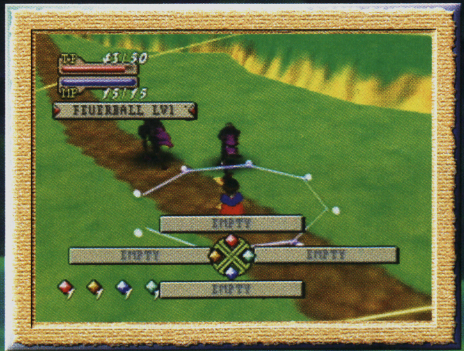
Doch da sind ja auch noch die Endbosse: Sie besitzen überaus wertvolle Gegenstände, die Ayron benötigt, um seine Mission zu vollenden und den bösartigen Mammon zu beseitigen. Um diese Gegenstände – zum Beispiel den Erd-Apfel oder Wind-Stein – zu erlangen, ist es denn auch dringend notwendig, sowohl mit genügend magischer als auch Lebensenergie in den Kampf zu gehen. Solvaring, der Dieb, läßt sich noch mit einer Reihe satter Stabhiebe erledigen… mit dem dämonischen Mammon, der erneut die Macht über Celtland erlangen will, ist das ein ganz anderes Ding!





Erde, Wasser, Wind und Feuer

Die Magie, die Ayron benutzt, basiert auf den vier Elementen. Aus diesen zieht er die Energie, um seine magischen Attacken je nach Art seines Gegners einzusetzen. Die Auswahl ist ganz einfach: Ruft Ihr das Magie-Menü auf, stehen Euch Zauber der verschiedenen Elemente zur Verfügung, die lediglich mit dem entsprechenden C-Knopf ausgewählt werden müssen. Der eigentlich schwierige Part der Angelegenheit ist allerdings, mit dem richtigen Zauber zu attackieren – da bedarf es einiger Erfahrung! Aber wie Ayron, so macht auch Ihr Fortschritte…



FIRST LOOK INFO

Holy Magic Century ist ein Mix aus RPG und Action Adventure: Ein junger Magier, der in Kämpfen stetig an Erfahrung gewinnt. Mehr als 100 weitere Charaktere, mit denen er reden muß, um Hinweise zu erhalten, und ein auf Runden basierendes Kampfsystem. Durch sieben Städte und Burgen führt Ayrons Weg durch Celtland, ein in vier Shires aufgeteiltes Land inmitten eines Ozeans. Die Suche nach dem Buch Eletale und nach Ayrons Vater wird dabei zu einer gefahrvollen Reise durch finstere Wälder, verwinkelte Labyrinthe und weite, malerische Landschaften. Mit dem Schiff kann Ayron in See stechen, um zu verschiedenen Küstenorten zu gelangen.

Der junge Magier muß durch ständige Kämpfe seine Erfahrungs- und Magiepunkte erhöhen, damit er die nötigen Level erreicht. Mehr als 50 Zauber und viele hilfreiche Items stehen Ayron nach und nach zur Verfügung, um seinen Gegnern zu zeigen, wer der Stärkere ist!

FIRST LOOK

International Hardcore Driving

Die grafisch sehr schön aufgemachten Strecken führen Euch quer durch Europa und Asien. Angefangen von den französischen Alpen bis hin zur felsigen Küste Korsikas müßt Ihr Euch mit Eurem Wagen von einer gefährlichen Kurve zur nächsten kämpfen. Das Tachometer zeigt Höchstgeschwindigkeit, der Motor dröhnt, und Ihr richtet Eure Augen stur auf die Strecke. Eigentlich schade, denn somit bleibt kaum Zeit, sich die prächtigen Landschaften anzuschauen. Wer dennoch die Gelegenheit hat, den Bleifuß vom Gaspedal zu nehmen, der sollte sich mal betrachten, wie schön die Strecken programmiert wurden. Besonders in Winterlandschaften bei Nacht lohnt sich ein ausgiebiger Blick.

Astra

Ibiza

Toyota

Fun Total

V-Rally 99 Edition bietet insgesamt drei verschiedene Spielmodi. Den Arcade-Modus, Time Trial, und den Championship-Modus, in dem eine ganze Meisterschaft gefahren werden kann. Die Modi sind teilweise noch einmal unterteilt in V-Rally, bei der man gegen drei andere Wagen fährt, und den Rally-Modus, in dem man alleine ein Rennen gegen die Uhr fahren darf. Natürlich haben auch die Macher bei Infogrames schon lange erkannt, wo der Puls der Zeit schlägt und was die Videospiel-Fans von einem guten Modul erwarten. Da versteht es sich von selbst, daß V-Rally 99 Edition einen Mehr-Spieler-Modus beinhaltet. Auf dem geteilten Split-Screen können zwei Spieler gleichzeitig gegeneinander fahren und herausfinden, wer sein Fahrzeug am besten beherrscht. In dieser Variante kann man zudem noch auswählen, ob der Bildschirm horizontal oder vertikal geteilt sein soll.

Die Hauptdarsteller

…sind in diesem Spiel natürlich die PS-gewaltigen und speziell für die anspruchsvollen Strecken ausgerüsteten Rennwagen. Infogrames hat es geschafft, sich die Lizenzen für insgesamt 13 Wagen zu sichern, die in der Saison 1998 gefahren sind. Das gibt Euch die Möglichkeit, zwischen Fahrzeugen mit Allrad-Antrieb zu wählen, die von so bekannten Firmen wie Toyota, Ford, Mitsubishi, Subaru, Nissan, Peugeot, Renault, Seat oder Skoda gebaut wurden. Daß hier echtes, knallhartes Rallyfeeling aufkommt, dürfte wohl klar sein.

Octavia Subaru Almera

FIRST LOOK INFO

Knüppelharte Rallyaction bietet dieses Modul von Infogrames. Die Original Rennwagen der 98er Rallysaison vermitteln ein Feeling, als säße man wirklich hinter dem Steuer eines dieser PS-Ungeheuer.

Kein Wunder, hat doch Ari Vatanen, der ehemalige Rally-Weltmeister, maßgeblich an der Entwicklung mitgewirkt.

Wem Top Gear Rally für das Nintendo64 bereits gefiel, dem wird in V-Rally 99 Edition noch mehr Abwechslung geboten.

Interessante Strecken, offizielle Rennwagen und coole Optionen – was will das Herz eines Rallyfreaks mehr?

Detaillierte Grafiken und dem Rennverlauf angemessene Soundeffekte runden den guten Gesamteindruck ab.

Das Spiel unterstützt das Controller Pak. Für noch mehr Rally-Vibrations sorgt das Rumble Pak, das bei jedem Aufsetzen oder Kollidieren des Wagens mit einem Hindernis mächtig rüttelt.

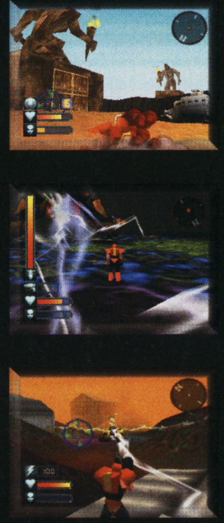
Der Schlaf des Gerechten

SAVE THE WORLD…

Irgendwann in einer fernen Zukunft. Die gesamte Menschheit auf der Erde wurde ausgerottet, und nur wenige überlebende Wissenschaftler konnten mit ihrer Raumstation namens Omega fliehen. Jetzt versuchen sie in einer waghalsigen Aktion – durch eine Zeitreise in die Vergangenheit – die Ursache der totalen Vernichtung zu bekämpfen: die Aliens. Der genetisch veränderte Soldat Adam Drake und seine treue Roboterfreundin Daisy werden im Zeitreise-Raumschiff Alpha zurück auf die Erde ins 20. und 21. Jahrhundert geschickt, um die bedrohte Menschheit vor dem extraterrestrischen Unheil zu bewahren.

…FROM THE ALIEN ENVADERS…

Die riesigen grünen Alien-Insekten sind über den blauen Planeten hergefallen wie ein hungriger Heuschreckenschwarm, und sie haben nur ein einziges Ziel im Sinn: die Erdlinge zu vernichten. Die furchterregenden Monsterviecher sind hierarchisch gut strukturiert und verfügen über bestens organisierte Killerkommandos, die Ort für Ort, Stadt für Stadt überfallen und die dortige Bevölkerung eliminieren. Dies geschieht mittels geschickt plazierter Wackelpuddingwürfel, die von routinierten Erntetrupps als Wurfgeschosse und glibbrige Transportmittel für die menschliche Fastfood-Beute eingesetzt werden. Dazu beamen sich gigantische Erntespinnen direkt vom Himmel und delegieren ihre Helferaliens strategisch klug zu ihren Einsatzgebieten, um die sich in den Häusern versteckenden, armen Menschenkinder heraus in die schwabblig-grünen Fallen zu locken. Die dreisten Bedroher sind nämlich der Meinung, die Menschen seien von ihnen vor vielen Jahrtausenden als Futterreserve auf der Erde angebaut und wie Vieh gezüchtet worden. Nun sei es an der Zeit, diese menschliche Saat zu „ernten".



…WHO ENDANGER THE EARTH

Adam Drake, die Hoffnung der Menschheit, muß nun in fünf verschiedenen Welten je 25 Erdenbürger vor den Angriffen der grausligen Rieseninsekten bewahren und seine Schützlinge sicher durch das Horrorinferno leiten, das sich tragischerweise alle 25 Jahre wiederholt. Zuerst in Griechenland (1916), auf Java (1941), im Amerika des Jahres 1966, dann in Sibirien 1991 und schließlich anno 2046 auf dem Heimatkometen der Aliens selbst. Das umfangreiche Waffenarsenal, das Euch dafür zur Verfügung steht, und die Fahrzeuge, mit denen Ihr flieht, sind ebenso wie die Häuser und Menschen den jeweiligen Zeitepochen angepaßt. Es stehen Euch über 60 unterschiedliche Fahr- und Flugmaschinen, vom Eiscremelieferwagen zum Helikopter, vom Panzer bis zum Truck, für die rasanten fahrerischen und fliegerischen Fluchtmanöver zur Verfügung. Selbst Hovercrafts und Kübelwagen könnt Ihr Euch zum Alienjagen und Menschenretten schnappen.

© 1998 Gremlin Interaktive, Pic. All rights reserved. Developed by DMA Design Ltd.
Distributed by Acclaim Entertainment GmbH. All rights reserved.

FIRST LOOK INFO

Die gelungene Mischung aus Action, Rollenspiel, Puzzle, Third-Person-Shooter und Rennspiel macht BODY HARVEST zu einem faszinierenden Science Fiction Adventure, das viele von Euch sicher an Kinohits wie Independence Day oder den schon klassischen Genrefilm Invasion of the Bodysnatchers erinnern wird.

Die futuristische Story ist logisch durchdacht und beeindruckend umgesetzt, die fünf Welten mit ihren jeweils wiederum fünf Leveln bieten ein gigantisches Feld für Erkundungen und Entdeckungen, da Ihr außer Rennen und Schießen auch Dinge sammeln, Rätsel lösen und Informationen suchen müßt, um die Euch anvertrauten letzten Überlebenden vor der unheilvollen Bedrohung durch die ungezieferhaften Außerirdischen zu schützen.

Nach langer Wartezeit werden die gefräßigen Insektenmonster nun endlich in diesem Winter Eure Konsolen mit ihren Geleebomben bedrohen. Watch out 4 da jelly!

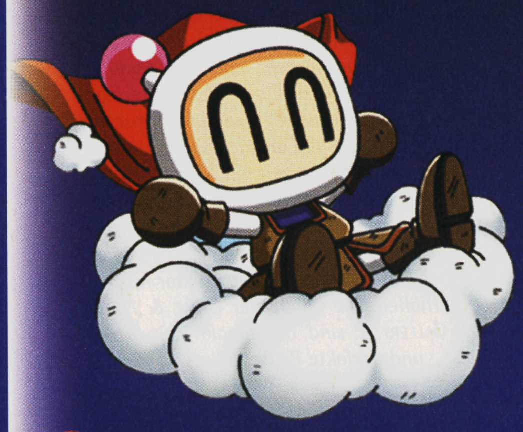
GAME BOY COLOR

BOMBERMAN GB

Bomberman hat eine heikle Aufgabe vor sich: Er muß Bomberland vor einem dunklen Schicksal retten und das magische Sonnenschwert von seinem Fluch erlösen. Die Story bleibt die alte, aber die knallige Action wird jetzt bunt. Die Bomberman-Version für den Game Boy Color bietet abwechslungsreiche Level, weite Welten und damit den bewährten Spielspaß, die Optik wird Euch jedoch mit Sicherheit überraschen.

25 riesige Level in 5 verschiedenen Welten, das spricht für sich. Zudem habt Ihr die Möglichkeit zwischen zwei verschiedenen Spielmodi zu wählen. Im Jump-Game geht es darum, sich auf hüpfende Weise bis zum Endgegner durchzukämpfen. Strategisch richtig plazierte Bomben und genaues Timing beim Hüpfen sind die Erfolgsgaranten in dieser Spielversion.

TM* and © 1998 Hudson Soft licensed to Nintendo.
© 1998 Nintendo Co. Ltd.



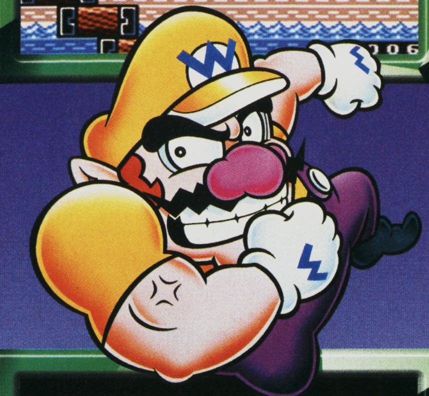
THE LEGEND OF ZELDA – LINK'S AWAKENING

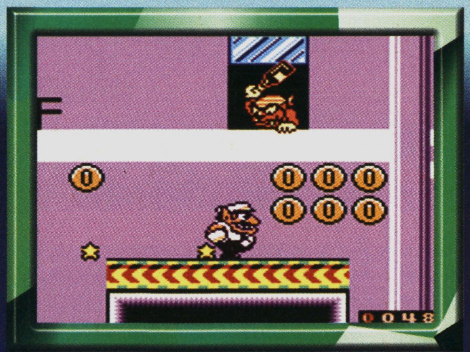
Das Fantasy-Abenteuer um Link, den Helden aus Hyrule, tritt in eine neue Dimension. Link erwacht auf der mysteriösen Insel Cocolint, einem verwunschenen Ort zwischen Traum und Realität... Diesmal wird er die magische Welt in all ihren berauschenden Farben und bunten Schattierungen erleben. In diesem Game Boy Color Spiel werdet Ihr so manche Mutprobe bestehen müssen, um von der Insel nach Hause in Links geliebtes Hyrule zu gelangen. Die Bewohner von Cocolint wissen nichts über die Welt jenseits ihrer Insel, und so wird es schwer für Link, zurückzukehren.

Finstere Kerker voller Monster und hinterhältiger Fallen muß Link durchqueren, ehe ihm die weise Eule einen Weg aus dem Dilemma zeigen kann. Er muß die acht magischen Instrumente der Sirenen finden und den allmächtigen Windfisch erwecken, der über die Insel herrscht. Unbarmherzige Schlachten gegen neue Gegner müssen geschlagen, neue Freundschaften geschlossen werden, und all das in der faszinierenden Farbpracht des Game Boy Color.

© 1998 Nintendo

WARIOLAND II





Wario ist zurück! Er ist böser, fieser und wütender als je zuvor und – er ist bunt! Captain Syrup und ihre dunklen Kumpanen, die noch schlechtere Manieren als Wario besitzen, haben seinen kostbaren Schatz gestohlen und sein Schloß völlig demoliert zurückgelassen. Um seine wertvollen Güter zurückzuerobern, muß sich Wario durch nicht weniger als 52 verwirrende, rätselhafte Level kämpfen, Münzen sammeln, finstere Burschen verprügeln und knifflige Puzzles lösen. Macht Euch also gefaßt auf miesen, fiesen, fetzigen Farbspaß, in einem Land, in dem Wario der absolute Superheld ist!

© 1998 Nintendo

FIRST LOOK

POWER WEAPONS

Von wegen gemütlich dahingleiten! Hier geht der Punk ab!

Action pur! Wem hier nicht die Pumpe geht, der sollte einen Arzt aufsuchen!

WIPEOUT 64: Hyperschnell, hyperwild, hyperheiß! In den heftigen Race-Matches geht es aber nicht nur darum, schnell zu sein. Vielmehr muß man auch seinen Gegnern dicke Steine in den Weg legen, um sie daran zu hindern, einfach vorbeizuzischen. Dazu dienen Euch die zahlreichen Waffen, die Ihr unterwegs einsammeln könnt. Minen, Raketen, Elektroschocker, Thunderbombs oder Zielsuchraketen sind nur einige der Nettigkeiten, die Ihr Euren Gegner entgegenschleudern könnt. Besonders hilfreich sind auch die Turboboosts, mit denen Ihr Euren Gleiter für kurze Zeit auf Höchstgeschwindigkeit beschleunigen könnt. Zur rechten Zeit und am rechten Ort eingesetzt, kann der Turboboost zum Garanten eines glorreichen Sieges werden.

VIER SIND KEINER ZUVIEL!

Die Vorgänger dieses Spiels verfügten seinerzeit über einen Zwei-Spieler-Modus. WIPEOUT 64 hat da noch eins draufzusetzen. Auf dem geteilten Split-Screen können bis zu vier Spieler gleichzeitig am Renngeschehen teilnehmen. Hier werden Race-Battles ausgefochten, die Geschichte schreiben werden. Der Multiplayer-Modus ist die Herausforderung schlechthin. Hier kann man beweisen, wie geschickt und reaktionsschnell man ist. In diesem Modus haben Weicheier nichts zu suchen! Jeder Meter auf den grafisch prächtigen Strecken ist hart umkämpft, und nur die Besten haben eine Chance darauf, das Ziel nicht abgeschlagen zu erreichen. Wir garantieren Euch, da wird zu Hause die Bude wackeln!

Ob zu zweit...

...oder zu viert, WIPEOUT 64 kickt!

FIRST LOOK INFO

WIPEOUT 64 vereint die Qualitäten der Vorgänger auf anderen Plattformen und setzt noch eins obendrauf. Grafisch absolut ausgereift, mit coolem Techno-Sound versehen und einigen weiteren Neuheiten wie zum Beispiel neuen Waffen, spektakulären Pisten und brandneuer Rennstruktur, gehört WIPEOUT 64 zu den Hits dieses Genres. Bis zu 15 Gleiter kann der Spieler auswählen, die auf 6 verschiedenen, halsbrecherischen Kursen in unterschiedlichen Modis so richtig den Punk abgehen lassen. Hier fliegt nicht die Kuh, sondern der Gleiter, und damit man das auch so richtig wahrnimmt, unterstützt das Spiel das Rumble Pak. Bei jeder Kollision wird man je nach Stärke des Aufpralls kräftig durchgeschüttelt.

Im fulminanten Split-Screen-Spektakel können dann bis zu vier Spieler gleichzeitig einen unvergleichlichen Burn Out angehen. Dieses Game ist echt ein Flash!!!

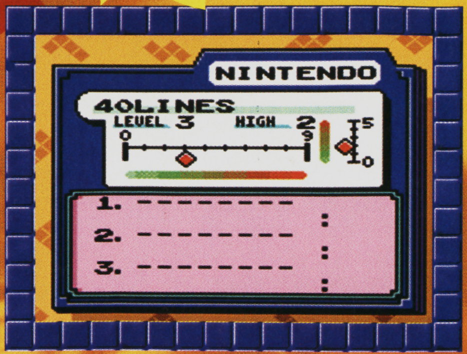
Ihr wollt Farbe? Ihr wollt wirklich viel, superviel, so richtig viel Farbe? Reißt die Augen auf und spielt das beliebteste Puzzle ever – TETRIS DX. Ein gutes Jahrzehnt, nachdem das „Ur-TETRIS" für den Game Boy programmiert wurde, könnt Ihr Euch demnächst an einem der flashigsten und buntesten Spiele versuchen, mit denen Euch die neue Game Boy Color-Generation beglückt. Denn wenn Euch Tetrisphere in Sachen Farbe auf dem Nintendo64 schon gefallen hat, dann werdet Ihr TETRIS DX für den neuen Tragbaren mit dem bunten Display einfach nur lieben. (af)

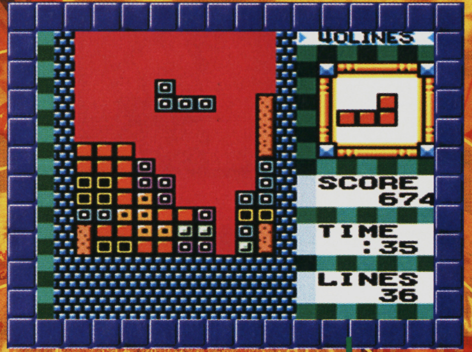
TETRIS DX™*

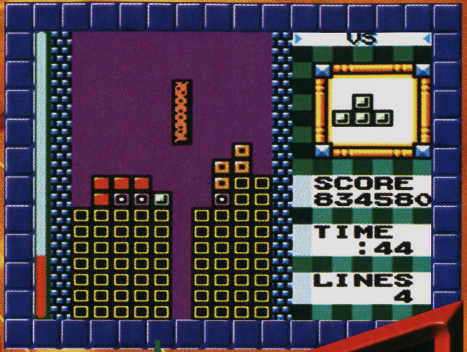
Wenn Alexey das geahnt hätte..

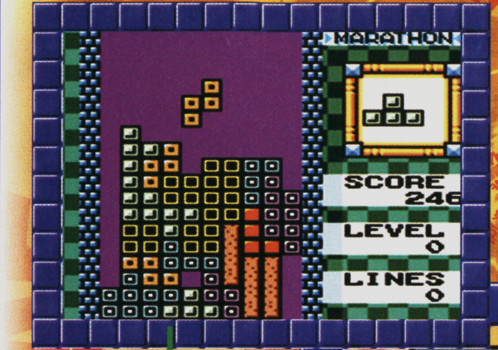
Als der russische Programmierer Alexey Pazhitnov im Jahre 1985 die Idee für sein legendäres Puzzle TETRIS hatte, ahnte er sicherlich nicht, daß er damit im kalten, ungemütlichen Moskau die Basis für eines der erfolgreichsten Video- und PC-Spiele aller Zeiten schaffen würde, das bislang allein als Game Boy-Spiel weit über 30 Millionen Mal weltweit verkauft wurde.

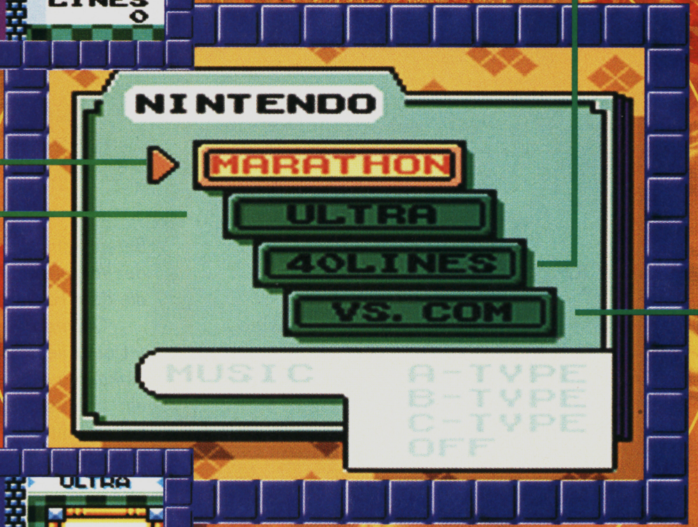
Times are changing...

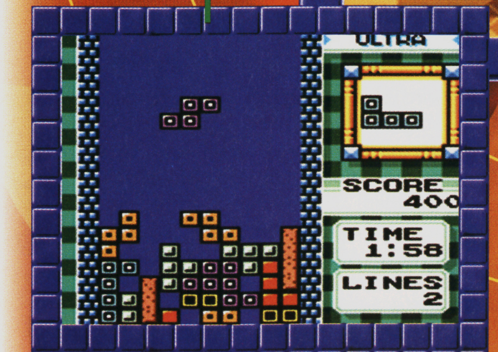












Alexey war damals noch auf einen alten russischen Rechner ohne Grafik angewiesen, auf dem er seine Ideen von den rotierenden Klötzchen als Pascal-Programm verwirklichte... Heute hingegen könnt Ihr die phänomenale Vielfalt eines 32.000 Farben-Displays auf Eurem Game Boy Color genießen. Die Puzzlesteinchen haben bei TETRIS DX unterschiedliche Farben bekommen, die schrillen Hintergrundfarben ändern sich blitzartig. Auch läßt sich wie gewohnt der Schwierigkeitsgrad des Spiels einstellen, jetzt aber auf regenbogenbunten Skalen. Kurzum: das Spiel ist durch die Colorierung einfach frecher, fröhlicher und schneller geworden.

*Tetris © 1987 Elorg. Original Tetris concept, design and program by Alexey Pajitnov. Tetris © licensed to the Tetris company and Tetris DX © sublicensed to Nintendo. Tetris DX © 1998 Elorg. Tetris® and Tetris DX™ sublicensed to Nintendo by the Tetris company. All rigths reserved. © 1998 Nintendo Co. Ltd.

FIRST LOOK INFO

Die einzelnen Spielmodi von TETRIS DX sind um ein Vielfaches interessanter geworden. Neben dem bekannten A-Type, der nun MARATHON heißt, kann man bei ULTRA gegen die Uhr, sprich gegen einen dreiminütigen Countdown puzzlen. Der 40 LINES-Modus ist den Tetrisfans unter Euch bestimmt als B-Type bekannt, wobei hier 40 (und nicht 25) Reihen gesammelt werden müssen und sich auch die Höhe des Spielfelds bis auf sechs Reihen verkleinern läßt. Im wirklich fiesen VS.COM-Modus zockt Ihr gegen Euren Game Boy Color, der Euch immer wieder neue Reihen mit zu eliminierenden Steinchen beschert. Wir wissen zwar nicht, wie diese DeLuxe-Version des legendären Spiels Herrn Alexey gefällt, uns hat TETRIS DX auf alle Fälle sehr beeindruckt.

FIRST LOOK

FREIWILLIGE VOR!

Bevor es so richtig losgeht, erhaltet Ihr vom Einsatzleiter ein genaues Briefing. Er erklärt Euch, worum es in der jeweiligen Mission geht. Im ersten Einsatz müßt Ihr alle Radareinheiten – auch die mobilen – des Gegners zerstören. Es kommt aber nicht nur darauf an, daß Ihr heftig mit Euren Waffen in der Gegend herumballert. In der zweiten Mission zum Beispiel geht es darum, vom Gegner gefangengehaltene Geiseln zu befreien und ihnen die Flucht zu ermöglichen. Von Mission zu Mission werden die Aufgaben, die es zu lösen gilt, schwerer. Ihr werdet Euer gesamtes Können benötigen, um die Welt vor Terroranschlägen der Rebellen zu schützen.

Der Einsatzleiter gibt Euch das genaue Mission-Briefing.

Schaut Euch alles noch einmal genau an, bevor die Mission startet.

IM SCHLARAFFENLAND DER POWER UPS

Innerhalb der Missionen könnt Ihr verschiedene Power Ups finden, indem Ihr die gegnerischen Gebäude zerstört. Dort befinden sich bunte Container, die auf und ab hüpfen. Fliegt direkt über die Container und sammelt sie auf diese Weise ein. Weiße Container erneuern den Schutzschild Eures Hubschraubers. Grüne Container enthalten Benzin, das Ihr dringend benötigt, wenn sich eine Mission länger als geplant hinzieht. Blaue Kisten enthalten schlicht und einfach „Money". Rote erhöhen die Schußkraft der Standardwaffe. In acht nehmen solltet Ihr Euch vor den schwarzen Containern, sie explodieren unvermittelt und stellen somit eine hochexplosive Falle dar.

FIRST LOOK INFO

CHOPPER ATTACK ist ein Actionspiel, das durch den steigenden Schwierigkeitsgrad der einzelnen Missionen viele Stunden Spielspaß verspricht. Die Grafiken sind ansprechend, und der Sound kann sich auf jeden Fall hören lassen. Manchmal fehlt den Flugeinheiten allerdings ein wenig Spritzigkeit. Ein bißchen mehr Speed hätte dem Spiel noch mehr Actionfeeling gebracht. Trotzdem darf man CHOPPER ATTACK nicht unterschätzen, denn hier wird geballert, was die Feuerrohre nur hergeben. Gut gefallen hat uns auch, daß die Missionen abwechslungsreich sind, so kommt auch bei längerem Spielen ganz bestimmt keine Langeweile auf. Das Spiel verfügt über einen modulinternen Speicher, unterstützt aber auch das Controller Pak. Wem noch ein wenig Gerüttel fehlt, der darf sich freuen, denn auch das Rumble Pak wird von CHOPPER ATTACK unterstützt.

GAMEBOY COLOR

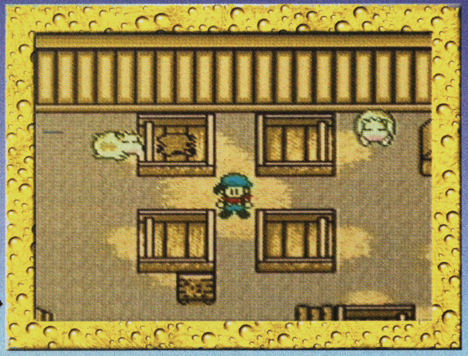
Harvest Moon

Bereits auf dem Super Nintendo Entertainment System sorgte HARVEST MOON für grenzenlosen Spielspaß, und das nicht nur bei Hobbygärtnern und Öko-Freaks. Die perfekte Simulation des Farmerlebens ist nun auch auf dem Game Boy Color spielbar. Mit neuen Features, noch mehr tollen Gegenständen und neuen, komplexen Aufgaben begeistert die Handheld-Version sowohl Jung als auch Alt. Die gelungene Kombination aus Simulations- und Action/Adventure-Elementen bringt ein Spiel der ganz besonderen Art auf den farbigen Bildschirm. (jk)

Vom Bauern zum Landwirtschaftsbaron

Der Geist des Großvaters erscheint dem jungen Helden und eröffnet ihm, daß er die große Farm erbt und von nun an alleine für das Gut verantwortlich ist. Diese relativ kurze Story bildet den Einstieg in ein arbeitsintensives Abenteuer. Einmal in die Rolle des Helden geschlüpft, dürft Ihr alle Aufgaben übernehmen, die auf einer Farm so anfallen. Den Acker pflügen, das Vieh pflegen und füttern, die Saat ausbringen und zur rechten Zeit die Ernte einfahren – dies sind nur einige der notwendigen Arbeiten, die ein Farmer auf sich nehmen sollte, um aus einem kleinen, heruntergekommenen Bauernhof einen richtigen Landwirtschaftsbetrieb zu machen.

Das läuft super! Die Auberginen kommen dieses Jahr sehr gut!



Das Vieh braucht viel Pflege! Bürsten, füttern und melken sind absolute Pflicht!

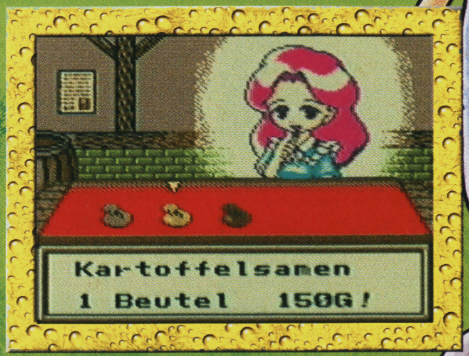
Die Stadt und die Farm

An diesen beiden Orten findet das Geschehen hauptsächlich statt. Auf der Farm könnt Ihr beispielsweise Euer Gemüse anpflanzen und Euer Vieh hüten. Die Stadt dient Euch dazu, neue Vorräte oder Utensilien einzukaufen oder etwas Entspannung vom arbeitsreichen Alltag zu finden. Neben diesen beiden Orten gibt es hinter der Tür des Geräteschuppens noch eine große Höhle zu finden, die Ihr öfter mal aufsuchen solltet. Hier erfährt man von den lustigen Ernte-Kobolden viele interessante Neuigkeiten und kann ab und zu sogar neues Werkzeug abstauben.

In den Höhlen trefft Ihr auf hilfreiche Gesellen!

Gärtnerei

Dieser Laden ist für einen Farmer besonders wichtig. Hier könnt Ihr die Samen kaufen, die Ihr zur Aussaat benötigt. Von der Kartoffel bis zur Aubergine gibt es hier alles zu finden, was das Farmerherz begehrt. Kauft Ihr das erste Mal in diesem Shop ein, schenkt Euch die charmante Verkäuferin eine Gießkanne, mit der Ihr Eure Pflanzen bewässern könnt.



Diese entzückende Verkäuferin schenkt Euch auch die Gießkanne.

© 1998 Natsume Inc. © 1997 Victor Interactive Software Inc. Licensed to Nintendo.

FIRST LOOK

Kryptonische Kräfte

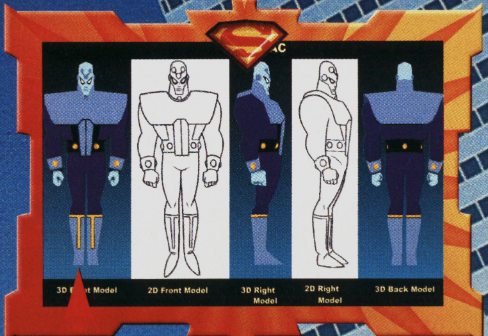
Wie schön, daß Superman unter der roten Sonne des Planeten Krypton geboren wurde. Dieser glückliche Umstand ermöglicht es ihm, mit seinem alles durchdringenden Röntgenblick jede Schandtat Luthors und seiner knallharten Kumpanen sofort aufzuspüren und die üblen Machenschaften der Bösen zu bekämpfen. Mit Euren X-Ray-Strahlen erspäht Ihr sie beim Pläneschmieden und entreißt die heimtückische LexoSkel 5000 den Händen des Feindes.

Er macht den Weg frei – mit seinem berüchtigten Hitzeblick.

Über den Dächern von Metropolis.

Metropolis von oben

Erlebt die Abenteuer aus Supermans Sicht: Fliegt über die Dächer der Stadt, kämpft in luftigen Himmelsregionen, und taucht mit schwindelerregender Geschwindigkeit in die tiefen Schluchten der Großstadt ein. Diese waghalsigen Aktionen erfordern Euren gesamten Mut! Ob über den silbrig schimmernden Art-Deco-Hochhausern kreisend, in der Daily Planet Redaktionszentrale, im Kaufhaus oder in der U-Bahn tief unter der Erde – überall müßt Ihr Euch darauf gefaßt machen, Eure heldenhaften Fähigkeiten mit Geschick und Kampfgeist gegen Schurken wie Lex, Bizarro, Metallo, Brainiac oder The Parasite unter Beweis zu stellen.



Zwei der üblen Kameraden: Brainiac und The Parasite.

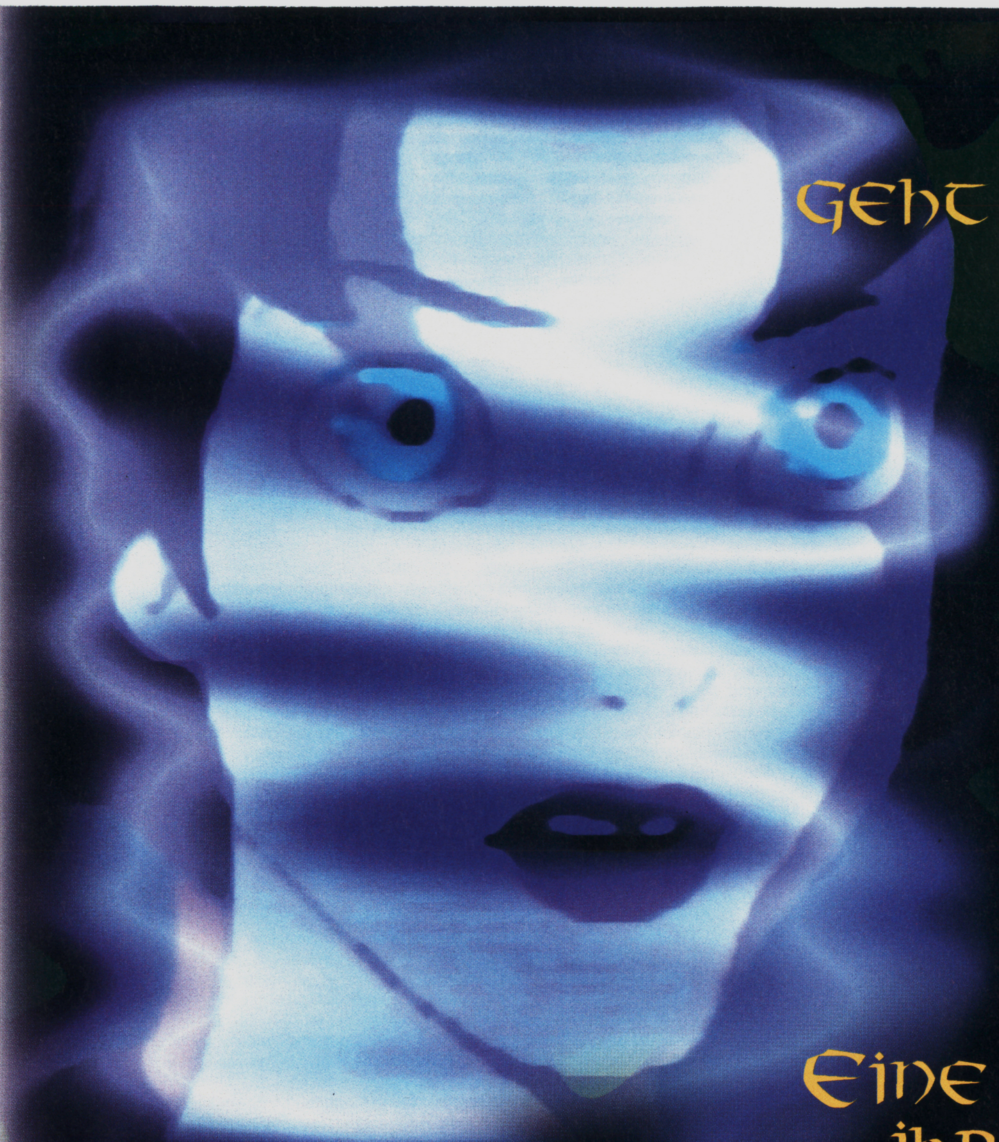
Superman in Aktion: Mit Superspeed durch dunkle Gänge

FIRST LOOK INFO

In dem inhaltlich auf der beliebten TV-Serie basierenden Action Adventure fordern Euch in 20 grafisch eindrucksvollen Leveln komplexe 3D-Kampfsequenzen gegen Luthor und seine finstere Bande.

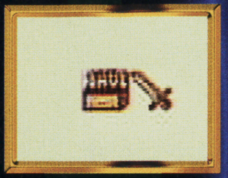
Der breitschultrige, stiernackige Held mit seinem blauen Beinkleid und dem roten Cape beschützt die unschuldigen Bürger vor der größenwahnsinnigen Verschwörung.

Und wie in der Kultserie weiß Lois nicht, daß hinter Clark Kent, ihrem schüchternen Kollegen aus der Zeitungsredaktion des Daily Planet, ihr vergötterter Held und Retter aus mißlichen Situationen steckt.



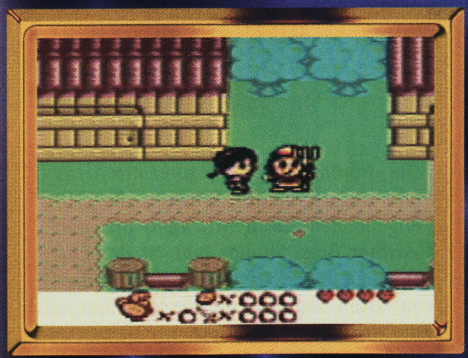
Eine Frau geht ihren Weg

Um im Kampf gegen die Schergen des fiesen Ruber zu bestehen, könnt Ihr während des Spiels Eure Heldin mit Gegenständen ausrüsten. So erhält sie zum Beispiel ein Schwert, das durch Kämpfe aufgepowert werden kann, einen Schild oder Enterhaken. Die Gegenstände kann man entweder finden oder erhält sie als Dankeschön für eine erfolgreich gelöste Mission von verschiedenen Personen. Um das Menü aufzurufen, in dem die Gegenstände aufbewahrt werden, drückt Ihr lediglich den Start-Knopf Eures Game Boy Color. Nun noch mit dem A- oder B-Knopf auswählen, und schon ist der Gegenstand für den entsprechenden Knopf ausgelegt. Das Speichern funktioniert auf die gleiche Weise. Einfach mit einem Knopf auswählen und Ihr könnt zu jeder Zeit und an jedem Ort das Spielgeschehen für eine Batterie-Ewigkeit festhalten.



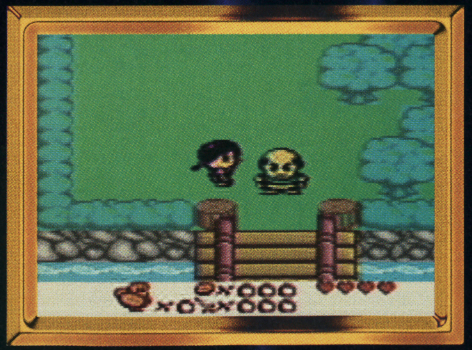
Die Save-Funktion wurde in diesem Fall für den B-Knopf ausgelegt.

Eine Heldin und ihr Auftrag!



Dem Hühnerbaron wurde sein Federvieh gestohlen.

Das Abenteuer beginnt in einem großen Wald, der sich nahe der Küste befindet. Hier trefft Ihr auf einen seltsamen Mann, der Euch über die aktuellen Geschehnisse unterrichtet und dann unvermittelt wegrennt. Von hier aus geht es nach Osten. Dort befindet sich eine kleine Siedlung. Ein Dorfbewohner berichtet Euch, daß Sir Ruber hier sein Unwesen trieb und seine Hühner dadurch in alle Himmelsrichtungen verstreut wurden. Selbstverständlich macht sich die junge Heldin gleich auf die Suche nach dem lieben Federvieh.

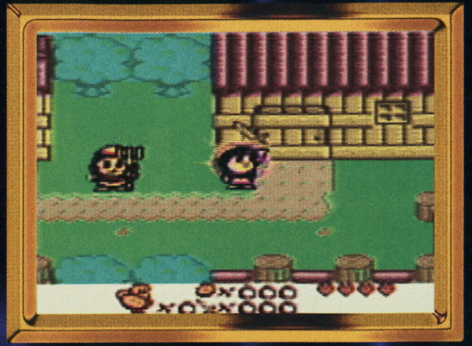


Dieser junge Mann hat einiges zu erzählen.

Hühner und Ritter

Hier befindet sich das erste der fünf entlaufenen Hühner.

Die Suche nach den Hühnern gestaltet sich äußerst riskant, da Ihr noch keine Waffen zur Verfügung habt. Wir empfehlen Euch, durchzustreifen und den Rittern, die scheinbar überall patrouillieren, aus dem Weg zu gehen. Nur auf diese Weise könnt Ihr alle fünf Hühner einsammeln und sie dem Mann zurückbringen. Der ist so glücklich darüber, seine Tiere wieder in die Arme schließen zu können, daß er Euch ein prächtiges Schwert schenkt.



Ein tolles Geschenk: Das Schwert, mit dem Ihr von nun an kämpfen dürft!

Es gibt Dinge, die kann nur ein wahrer Puzzler verstehen. Die stundenlange Beschäftigung mit zerplatzenden bunten Blasen gehört dazu. Die eingefleischten Puzzleliebhaber unter Euch werden deshalb höchst erfreut sein zu hören, daß der Blubberspaß in eine neue Runde geht: Bust-A-Move 3! Die konsequente Weiterentwicklung und Verbesserung von Spielmodi und Optik machen die neue Version noch attraktiver für alle Freunde des Kniffligen. (af)

Bust-A-Move 3

Blubberblasen deluxe

Choose Your Bubblekiller!

Ihr sucht Euch zu Beginn des Spiel einen von acht witzigen Charakteren aus, der euch durch das gesamte Game begleiten wird. So gibt es zum Beispiel den altbekannten grünen Dino Bubble mit seinem gelben Zackenkamm und die zuckersüß lächelnde Bikini-Schönheit Marina. Jede dieser Figuren hat ihre eigenen Angriffsstategien und Blasenplatz-Muster. Je nachdem, wie klug oder ungeschickt Ihr spielt, werden Eure Charaktere das bunte Geschehen mit Hüpfen, Klatschen oder Kreischen kommentieren. Das bedeutet doppelt-clever schießen!

So sieht's aus...

Der Blubberheld!

Same procedure...

Am Spielprinzip selbst hat sich nichts geändert. Eure Aufgabe ist es, je drei gleichfarbige Bälle in einer Linie oder Gruppe zu plazieren und auf diese Weise strategisch geschickt abzuschießen. Dann verschwinden sie nämlich spurlos, und Ihr seid Eurem Ziel, das immer kleiner werdende Spielfeld möglichst lange vor der Blasenüberschwemmung zu bewahren und leerzuräumen, ein Stückchen nähergerückt.

...so nicht!

Arcade

Bust-A-Move 3 bietet drei Spielmodi: Arcade, Challenge und Collection. Im Arcade-Modus, der sich gut zum Üben und ersten Kennenlernen der Blasentaktiken eignet, wählt Ihr zwischen den Leveln Einzelspieler, Spieler gegen Computer oder Spieler gegen Spieler. Spielt Ihr gegen den Computer, so könnt Ihr thematische Hintergründe wie Mahjongg, Priccio oder Tarot wählen und während des Matches auch die Charaktere tauschen.

Los geht's!

Challenge

Challenge bietet fünf Einzelspieler-Runden mit jeweils mehreren Puzzles pro Runde. Diese haben zum Teil sehr unterschiedliche, spezielle Ziele. Ihr müßt beispielsweise das Spielfeld in möglichst wenigen Schritten von Blasen befreien, oder Ihr sollt alles abräumen, ohne die eigenen Ballons zu beschädigen, und das so schnell wie möglich.

Achtung, da platzt was!

Collection

Am abwechslungsreichsten und unkonventionellsten ist der Collection Modus. Hier wählt Ihr einfach je eins von über tausend verschiedenen Puzzles aus, ohne vorgegebene Reihenfolge und Schwierigkeitsgrad.

First Look Info

Designänderung vorbehalten

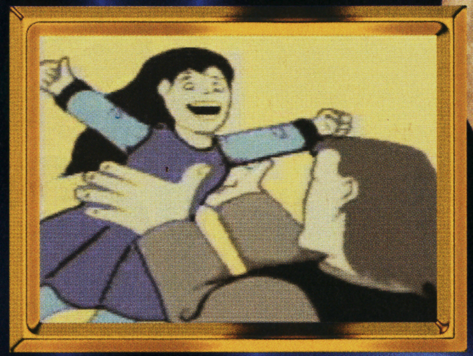
Bust-A-Move 3 bietet farblich alle Standardballons, also grün, gelb, lila, rot, blau und orange sowie die Regenbogenblase, die immer die Farbe der nächstliegenden explodierenden annimmt. Es gibt wieder die Sternbälle, die alle Blasen mit der Farbe der zuerst getroffenen Blase eliminieren, die knallharten Metallblasen, die alle anderen Ballons, die in ihrer Schußlinie liegen, gnadenlos wie Kanonenkugeln wegballern, und auch die unverwüstlichen Jamablasen liegen Euch bei Bust-A-Move 3 wieder im Weg herum. Das Spiel bietet eine unglaublich beeindruckende Anzahl von Leveln, über 1500 insgesamt, doch sind viele nur Abwandlungen und Variationen der wenigen spielstrategischen Grundmotive. Trotzdem wird Euch Bust-A-Move 3 mit seiner witzigen Grafik und den fröhlichen Sounds für viele Stunden fesseln. Puzzlespaß deluxe!

Warner Bros.

Quest for Camelot™

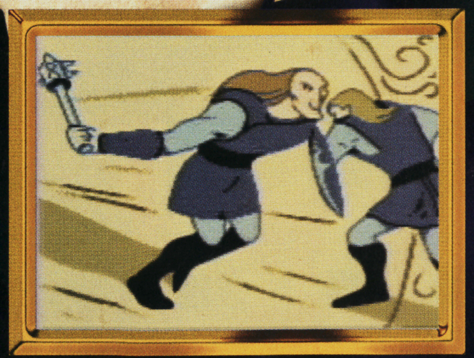
NEBEN THE LEGEND OF ZELDA — LINK'S AWAKENING ERSCHEINT FÜR DEN GAME BOY COLOR NOCH EIN WEITERES ACTION ADVENTURE DER EXTRAKLASSE.

QUEST FOR CAMELOT IST EIN UMFANGREICHES ABENTEUER, DAS SICH RUND UM DIE ARTUS-SAGE UND DAS LEGENDÄRE SCHWERT EXCALIBUR DREHT. BEREITS KURZ NACH DEM ERSTEN ANSPIELEN KÖNNEN WIR EUCH DIE FROHE BOTSCHAFT ÜBERMITTELN, DASS DAS SPIEL ZUM FILM DIE HOHEN ERWARTUNGEN DER ADVENTURE-FANS BEI WEITEM ZU ÜBERTREFFEN VERMAG. TOLLE GRAFIKEN, EINE SAGENHAFTE STORY UND ZAHLREICHE RÄTSEL WERDEN EUCH IN EINE WELT ENTFÜHREN, DIE VOR MYSTERIÖSEN GEHEIMNISSEN NUR SO STROTZT. (JK)



Es war einmal...

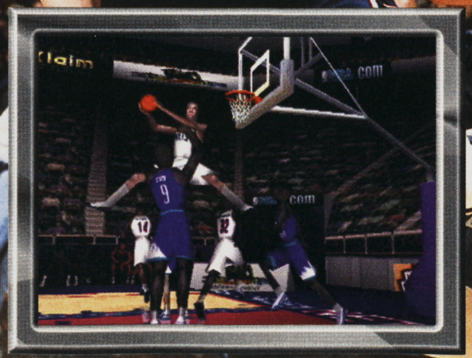
Kayley, die junge Tochter des tapferen Ritters Sir Lionel, erfährt, daß ihr Vater während eines schrecklichen Kampfes gegen den abtrünnigen Ritter Sir Ruber ums Leben kam. Sir Ruber, die Bosheit in Person, verlangte von König Artus mehr Land, als ihm zustand. Als Artus ihm dies verweigerte, griff Ruber ihn unvermittelt an. Sir Lionel konnte sich im letzten Augenblick zwischen den Angreifer und den großen König werfen. Er rettete zwar Artus' Leben, verlor jedoch bei diesem heldenhaften Rettungsversuch sein eigenes. Kayley schwört, von diesem Augenblick an so zu leben wie ihr Vater, ein ehrenhafter Mensch zu werden und Rache an dem blutrünstigen Sir Ruber zu nehmen. Dieser wurde von Artus ob seines schändlichen Putschversuches in die Verbannung geschickt. Zehn Jahre später scheint die Zeit für Kayley gekommen zu sein...



NBA JAM 99

Scottie, play me off!

Größten Wert auf Details gelegt hat Acclaim beim neuen NBA JAM 99, und das macht sich bei den treuen Basketballfans immer bezahlt. Die 5-gegen-5 Simulation bietet alles, was sich das Spielerherz wünscht: die obligatorischen 29 NBA Teams und ihre Stadien, über 300 Basketballer mit individuellem Aussehen und Fähigkeiten, und natürlich auch den aktuellen 98/99er Spielplan der NBA. Die authentischen Moves und Würfe, wie Scottie Pippens legendäre Finger Roll oder Allen Iversons Cross-over Dribble, und die unterschiedlichen Spielarten und -stile der Mannschaften machen NBA JAM 99 zu einem realistischen Game mit einer enormen Auswahl an Offensiv- und Defensivstrategien. Gespielt wird in fünf verschiedenen Modi: Bei Shoot Out könnt Ihr Euch in Freiwürfen und Dreipunktewerfen üben, Exhibition ist der Einzelspiel-Modus, Season gibt den aktuellen NBA-Spielplan von 1998-99 vor, Custom Season erlaubt Euch, die Saisonlänge zu verändern und so den Spielplan neu zu gestalten, und Playoff läßt Euch gleich zu den Finalspielen springen. Zusätzliche Schmankerl sind die Arenaansagen von Dan Roberts (Utah Jazz), die Spielkommentare des NBC-Moderators Bill Walton und die offiziellen Teamlieder der Fans, z.B. „Go New York Go" der New York Knicks. Doch Ihr könnt auch selbst Teamchef sein. Im Coach-Modus stellt Ihr Euer Team zusammen, kreiert individuelle Spieler und Teams mit neuen Eigenschaften und schlagt sogar die ganze NBA!

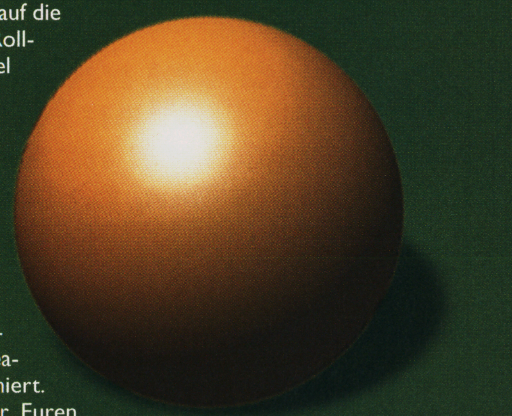


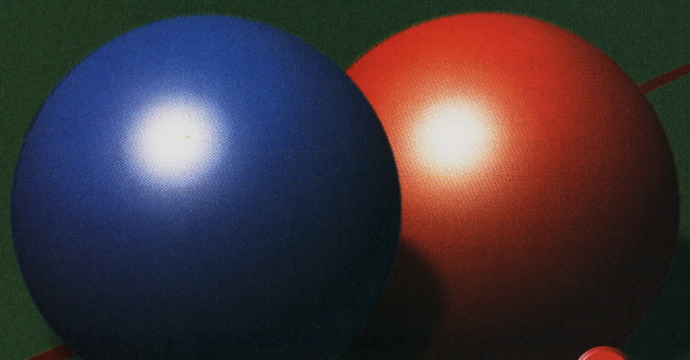
VIRTUAL POOL 64

FIRST LOOK

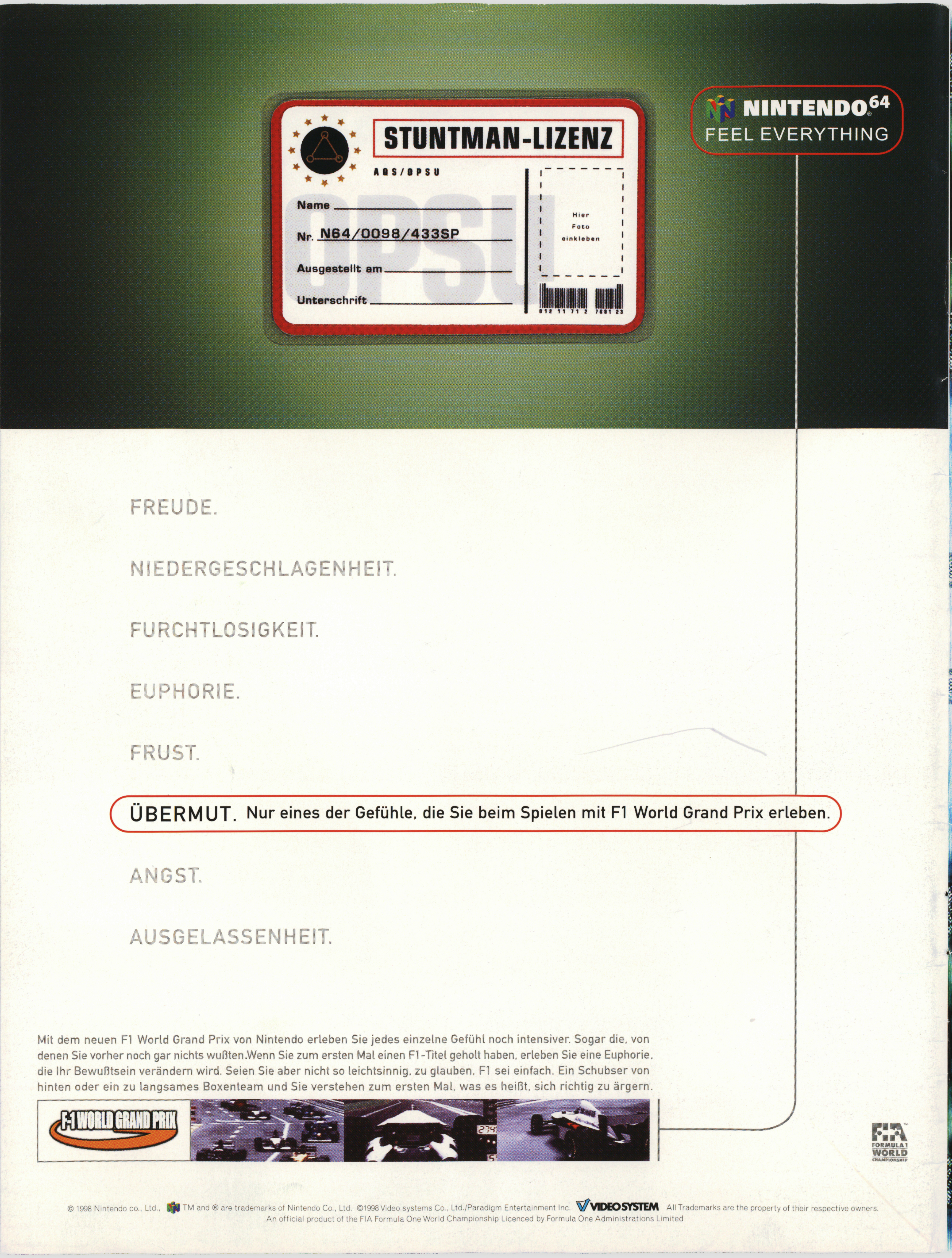
ÜBUNG MACHT DEN PROFI!

Ihr wollt Billard spielen, doch die nächste Kneipe ist zu weit weg, der Tisch dort zu schlecht, und Euer Kumpel hat eh keine Zeit? Dann versucht's doch einfach mal mit VIRTUAL POOL 64. Das Spiel bietet eine einzigartig realistische Simulation mit sämtlichen technischen Raffinessen, die Ihr vom Spielen am realen Pooltisch gewöhnt seid. Ihr geht um den Tisch, visiert die Kugeln an, überlegt, schaut wieder, legt den Queue an, berechnet Richtung und Drall der Kugel, und... schießt. Langsam die Kugel anstupsen, damit sie nur einen Hauch weiter ins Loch rollt, oder hart mit Effet anstoßen, damit sie über mehrere Banden die siegbringende schwarze Acht einlocht, all das könnt Ihr bei VIRTUAL POOL 64 in drei Schwierigkeitsleveln üben, angefangen als Amateur, hin zum Professional, bis Ihr schließlich das anspruchsvolle Championship erreicht. Neun unterschiedliche Pooltypen und Reglements stehen Euch zur Auswahl, ebenso wie die vier Spielmodi Pool Hall, Billard Club Tournament, Regional Tournament und World Championship. Entwickelt wurde VIRTUAL POOL von Physikern und Mathematikern zusammen mit Weltklasse-Billardprofis, was sich in allen Bereichen bezahlt macht. Ob Stoßgeschwindigkeit, Aufprall auf andere Kugeln oder auf die Bande, Lauf- und Rolleigenheiten der Kugel bei verschiedenen Stoßtechniken, das Spiel bietet detailgetreue Simulation sogar bei den Lichteffekten auf Tisch und Kugeln und wirkt so realistisch, daß Ihr beim Üben vielleicht sogar Eure realen Fähigkeiten trainiert. Und dann könnt Ihr Euren Kumpel so richtig schön abzocken, wenn er mal wieder Zeit hat.





© ACCLAIM ENTERTAINMENT: INC. ALL RIGHTS RESERVED.


STUNTMAN-LIZENZ
AQS/OPSU
Name
Nr. N64/0098/433SP
Ausgestellt am
Unterschrift
Hier Foto einkleben
NINTENDO64
FEEL EVERYTHING
FREUDE.
NIEDERGESCHLAGENHEIT.
FURCHTLOSIGKEIT.
EUPHORIE.
FRUST.
ÜBERMUT. Nur eines der Gefühle, die Sie beim Spielen mit F1 World Grand Prix erleben.
ANGST.
AUSGELASSENHEIT.
Mit dem neuen F1 World Grand Prix von Nintendo erleben Sie jedes einzelne Gefühl noch intensiver. Sogar die, von denen Sie vorher noch gar nichts wußten.Wenn Sie zum ersten Mal einen F1-Titel geholt haben, erleben Sie eine Euphorie, die Ihr Bewußtsein verändern wird. Seien Sie aber nicht so leichtsinnig, zu glauben, F1 sei einfach. Ein Schubser von hinten oder ein zu langsames Boxenteam und Sie verstehen zum ersten Mal, was es heißt, sich richtig zu ärgern.
F-1 WORLD GRAND PRIX
FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP
© 1998 Nintendo co., Ltd., TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. ©1998 Video systems Co., Ltd./Paradigm Entertainment Inc. VIDEO SYSTEM All Trademarks are the property of their respective owners.
An official product of the FIA Formula One World Championship Licenced by Formula One Administrations Limited

DIE EINZIGE WAHRHEIT
Der offizielle NINTENDO64 Spieleberater
THE LEGEND OF ZELDA OCARINA OF TIME
Nintendo
NINTENDO64
the legend of zelda – ocarina of time
ZELDA KINGDOM online
www.zeldakingdom.com
NINTENDO64
www.nintendo.de
Nintendo

WORLD OF NINTENDO

HOMEPAGE
http://www.nintendo.de

E-MAIL
redaktion@nintendo.de

REDAKTIONSFAX
06026950308

SPIELE-HOTLINE
13:00 – 19:00 UHR
06026940940

KONSUMENTENBERATUNG
11:00 – 19:00 UHR
GEBÜHRENFREI
01305806

NINTENDO64 FUTURE

Was bringt uns die Zukunft, worauf dürfen wir uns freuen? Ganz oben auf der Wunschliste vieler Spieler stehen zwei Games: **DONKEY KONG WORLD** *und* **METROID IV** *für das Nintendo®64. Ersteres wird 1999 definitiv zu uns kommen, über Metroid denken die Programmierer von Nintendo noch nach. Zur Zeit arbeitet Mr. Miyamotos Team an der Fertigstellung mehrerer Titel, unter denen sich die beiden Rollenspiele* **SUPER MARIO RPG 2** *und* **EARTHBOUND III** *befinden. Rare hat bereits die Kracher des kommenden Jahres angekündigt:* **JET FORCE GEMINI, TWELVE TALES: CONKER 64, PERFECT DARK** *und* **DONKEY KONG WORLD**. *Trotzdem rechnen wir mit zusätzlichen Überraschungstiteln. Acclaim arbeitet an einem neuen Spiel mit einem Comic-Helden, nach Turok wird nun* **SHADOWMAN** *die Arena betreten. Konami ist kurz vor der Vollendung von* **CASTLEVANIA** *und* **HYBRID HEAVEN**, *Capcom könnte uns eventuell mit einem bekannten Kampfsportspiel erfreuen und auch von anderen Firmen ist jede Menge Futter für das Nintendo®64 zu erwarten.*

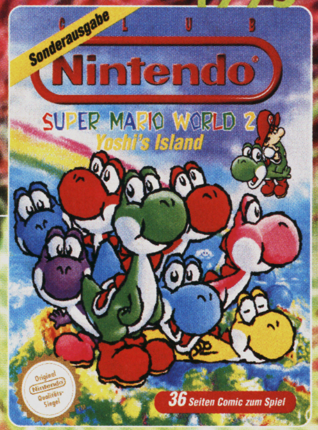
CLUB Nintendo®

1989 – 10 JAHRE – 1998

1994

Das wohl kontemplativste Cover der CN-Geschichte: Noch heute zählt Secret of Mana zu den beliebtesten Spielen auf dem Super Nintendo!

1995



Im Jahre 1995 erschien das erste Club Nintendo-Comic Special zum Spiel Super Mario World 2 – Yoshi's Island. Dem ersten Comic Special folgten bis heute acht weitere.

1996

Mit verändertem Coverlayout präsentierte sich das Clubheft im Jahre 1996. Hier die Weihnachtsausgabe mit dem Spiel Donkey Kong Country 3 – Dixie Kong's Double Trouble auf dem Cover.

1997

Bereits ein Jahr später änderte sich die Gestaltung des Heftes erneut. Zur Einführung des Nintendo64 wurde sogar das Logo modifiziert. Seitdem präsentiert sich das Heft im High-Tech-Layout.

1998

Im Jahre 1998 erschien die Game Boy Camera. Club Nintendo präsentierte das passende Special zum Thema. Das Cover wurde von einem Frankfurter Airbrush-Künstler entworfen.

Das älteste deutsche Videospielmagazin feiert Geburtstag!

Zehn Jahre gibt es nun bereits das Club Nintendo-Magazin. Grund genug, die vergangenen Jahre noch einmal Revue passieren zu lassen und auf die Highlights zurückzublicken. Nachdem wir in der letzten Ausgabe die ersten fünf Jahre (1989–1993) beleuchtet haben, wollen wir uns diesmal der zweiten Hälfte der Dekade widmen.

Seit Bestehen des Magazins lag die Gestaltung des Layouts nicht immer in den Händen der Redaktion. Die ersten Ausgaben waren achtseitige, kopierte Infoletter, die keiner größeren Gestaltung bedurften. Das nachfolgende, umfangreichere und erstmals farbige Magazin wurde in England gestaltet und lediglich hier übersetzt. Die dritte Gestaltungsphase bescherte dem Magazin eine japanische Layoutagentur, die uns immer wieder mit sehr farbenfrohen Seiten erfreute. Erst Ende 1996 fand sich eine lokale Agentur, die seither die Vorstellungen der Redakteure professionell umsetzt. Diese fruchtbare Zusammenarbeit führte Anfang 1997 zu einem völlig neuen Magazinkonzept, das bis heute beibehalten und ständig optimiert wurde.

Doch das Magazin blieb nicht das einzige Projekt der ständig wachsenden Nintendo-Redaktion. Hinzu kamen Spieleberater, Comic- und Hardware-Specials, Konsumenten-Broschüren, Softwareposter, Screentexte, CDs und vieles mehr. Nebenstehend findet Ihr eine kleine Auswahl der Publikationen, die wir zu den Highlights der letzten fünf Jahre zählen. Daß wir auch in Zukunft nicht untätig sein werden, beweisen wir Euch bereits mit der nächsten Ausgabe. Macht Euch auf einige Überraschungen gefaßt!

E FÜR SICH!

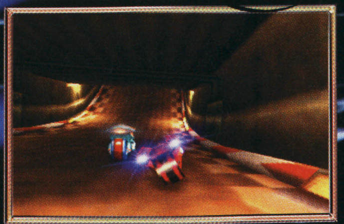
NINTENDO64

Dark Rift

Diddy Kong Racing

Dual Heroes

Extreme G



F1 Pole Position 64

F1 World Grand Prix

Fifa 64

Fifa 98 – Die WM Qualifikation

Fighters Destiny

Forsaken

F-Zero X

G.A.S.P. – Fighters' NEXTream

Gex 64 – Enter The Gecko

Glover

GT 64 – Championship Edition

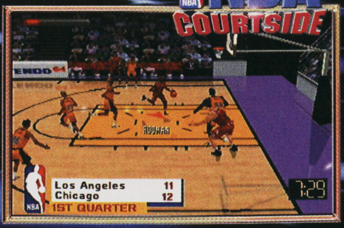
Holy Magic Century

Iggy's Reckin' Balls

Intern. Superstar Soccer 64

Intern. Superstar Soccer 98

Kobe Bryant in NBA Courtside



Lylat Wars

Madden Football 64

Mario Kart 64

Mischief Makers

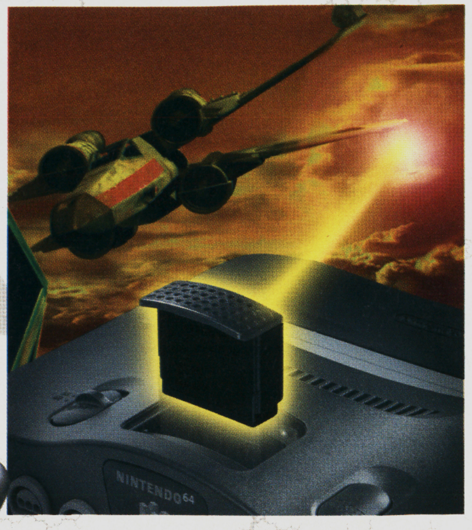
NEWSFLASH

ALLES KOMPLETT!

Seit 1. November 1998 erhaltet Ihr bei jedem Nintendo-Händler das „Nintendo^{64} Mario Pak"! Was steckt hinter diesem Namen? Ein Power-Paket der Extraklasse! Das Hardware-Bundle beinhaltet

- die Nintendo^{64}-Konsole mit dem eingebauten 4-Spieler-Adapter,
- den Controller mit dem analogen 3D-Joystick
- und das Spiel aller Spiele: SUPER MARIO 64.

Und das beste am „Nintendo^{64} Mario Pak" ist: Es kostet genauso viel, wie die Nintendo^{64}-Konsole zuvor ohne ein Spiel gekostet hat. In Deutschland zum Beispiel sind das DM 249,- (unverbindliche Preisempfehlung). Das heißt, Ihr bekommt alles, was Ihr für eine heiße Videospiel-Session braucht, zu einem Aktionspreis, wie er bislang einmalig in der Geschichte von Nintendo ist. Der einzige Haken: Das Angebot dauert nur solange, wie der Vorrat reicht!



MEHR RAM FÜR DAS IMPERIUM!

Eine gute und eine schlechte Nachricht für alle Star Wars-Fans! Zuerst die schlechte: Das Erscheinungsdatum des Spiels verschiebt sich auf Mitte Januar! Grund dafür sind Verzögerungen bei der grafischen Programmierung des Spiels. Und genau das bringt uns zur guten Nachricht! Als zweites Spiel nach TUROK 2 – SEEDS OF EVIL wird STAR WARS – ROGUE SQUADRON den neuen High-Resolution-Modus nutzen, der erst mit der zusätzlichen RAM-Power des Nintendo^{64} Expansion Paks möglich wird. Das Expansion Pak erscheint wenige Tage vor Acclaims Dino-Hatz und powert das Nintendo^{64} auf insgesamt 8 RAM Arbeitsspeicher auf. Der erweiterte Speicher zeigt sich am deutlichsten bei der Grafik, aber auch die Spiele selbst können in Zukunft umfangreicher werden. Auch wer auf High-Resolution-Grafiken verzichten kann oder möchte, braucht auf Star Wars – Rogue Squadron nicht zu verzichten, da das Game ebenfalls den Standard-Grafikmodus anbietet.

CONKER IN DEN STARTLÖCHERN

Heute schon an Euer neues Jahreshoroskop gedacht? Was die Chinesen nicht wissen: 1999 wird das „Jahr des Eichhörnchens" sein! Verantwortlich dafür sind wieder einmal die Programmierer der englischen Firma Rare, die ja bekanntlich ein Faible für knuffige Tierchen haben. Nach Superstar Donkey Kong (DONKEY KONG COUNTRY 1–3, DONKEY KONG LAND 1–3) und Newcomer Banjo (DIDDY KONG RACING, BANJO–KAZOOIE) steht nun Conker in den Startlöchern. Sein Debut gab er bereits als Fahrer bei Diddy Kong Racing, seine erste Hauptrolle wird er jedoch auf dem Game Boy Color spielen. Anfang des kommenden Jahres wird mit CONKER'S POCKET TALES ein weiteres Action-Adventure für den Game Boy Color erscheinen. Nur wenige Monate später dann können wir das lang erwartete Twelve Tales: CONKER 64 für das Nintendo^{64} bewundern. Beide Conker-Spiele wurden bereits vor einiger Zeit angekündigt und des öfteren verschoben, was ein Beweis dafür ist, daß Rare aus dem niedlichen Eichhörnchen einen echten Blockbuster machen möchte – und so etwas braucht nun mal seine Zeit!

CENTER

FORUM

WIE FINDET IHR DIE SOUNDTRACKS DER NINTENDO-SPIELE?

Das war das Thema, das wir für diese Ausgabe des Club Nintendo Magazins in den Raum stellten. Lest ist den folgenden Briefen, was es dazu alles zu sagen gibt:

In Spielen, die für das Nintendo^{64} rauskommen, sind die Melodien meistens exzellent und immer passend zur Situation. Mein Problem ist nicht, daß bei Spielen die Musik nicht schön genug ist, mir wäre es lieber, wenn die Anzahl der Stücke etwas größer wäre. LYLAT WARS 64 ist mein Liebling in Bezug auf Musik: Über zwei Dutzend Musikstücke, die erstens gut zum Spiel passen und zweitens im Expert Modus einzeln anhörbar sind. Mir ist egal, welche Musikrichtung in einem Spiel vorkommt. Die Hauptsache ist, daß es zum Spiel paßt. Das einzige, was mich an Musik stören würde ist, wenn die Musik nicht zum Geschehen passen würde, oder sich die Stücke ständig wiederholen. Ich mache schon seit ich 14 bin selbst Musik am Computer und am Keyboard und glaube deshalb zu wissen, wovon ich rede. Danke, daß Ihr mir zugelesen habt!

Peter Krebs, Bensheim

Ich mag alle Art von Musik. Deshalb finde ich auch die Stücke in den Spielen gut. Ätzend finde ich nur, wenn ständig das gleiche Gedudel zu hören ist. Da könnte ich verrückt werden. Ich will, daß ein Spiel abwechselnde Musikstücke hat, weil man sonst schnell den Spaß an der ganzen Sache verliert, auch wenn das Spiel eigentlich gut ist.

Jean Müller, Frankfurt

Tja, mit der Musik in Videospielen ist das so eine Sache. Manchmal ist sie genial, manchmal denkt man sich aber auch „Wasndas?" Wie auch in einem guten Film ist die Musik in einem Spiel von entscheidender Rolle. Es kann durchaus sein, daß ein gutes Spiel durch miese Musikstücke schlecht gemacht wird. Cool fand ich die Musik in DIDDY KONG RACING für das Nintendo^{64}. Da war jedes Level mit einer anderen Musik hinterlegt, und es hat immer zum Thema gepaßt. Da ich schon seit langem Keyboard spiele, habe ich mir überlegt, ob ich Euch nicht mal ein Lied von mir schicke. Naja, vielleicht mache ich es mal.

Sven Winter, Hammelburg

Ich habe von meiner Tante YOSHI'S STORY geschenkt bekommen. Die Musik davon fand ich so toll, daß ich tagelang die Melodie gesummt habe. Sie ging mir gar nicht mehr aus dem Kopf. Dann habe ich auch noch andere Spiele, von denen ich die Musik toll finde. Bei meiner Freundin habe ich mal Eure CD zu DIDDY KONG RACING gehört. Ich habe das Spiel zwar nicht, meine Freundin Beatrice auch noch nicht, aber die Musik finden wir toll. Vielleicht liest meine Tante meinen Brief in Eurem Magazin, wenn er veröffentlicht wird, und kauft mir dann dieses Spiel.

Janine Bäuerle, Dessau

Mein Bruder und ich spielen schon seit Jahren Nintendo. Wir haben uns vor kurzem ein Nintendo^{64} geleistet und spielen verschiedene Games darauf. Die Musik ist uns eigentlich egal. Wir wollen hauptsächlich gute Spiele sehen. Wenn die Musik nicht so toll ist, dann kann man ja immer noch die Lautstärke heruntersetzen. Aber wenn das Spiel schlecht ist, dann kann man nichts daran ändern.

Sebastian und Steffen Schmidt, Berlin

Schon oft habe ich mir gedacht, wer sich die tollen Musiken zu Videospielen einfallen läßt. Das müssen echt kreative Leute sein. Ich finde aber nicht nur die Musik in Spielen wichtig, sondern auch die Soundeffekte. Was wäre zum Beispiel ein Kampfsportspiel ohne Peng, Krach und Wumm? Ich habe mal gehört, daß es beim Film extra so Leute gibt, die nur auf Geräuscherstellungen spezialisiert sind. Sicher gibt es für Videospiele auch so was. Könnt Ihr nicht mal einen Bericht in Eurem Magazin bringen, in dem Ihr etwas über die Komponisten der Soundtracks schreibt?

Melanie Göttel, Wiesbaden

IMPRESSUM

Titelmotiv:
The Legend of Zelda – Ocarina of Time

Herausgeber:	Shigeru Ota
Chefredakteur:	Claude M. Moyse
Stellv. Chefredakteur:	Markus Pfitzner
Redaktionsleitung:	Marcus Menold (mm)
Redaktion:	Thomas Rinke (tr), John D. Kraft (jk), Thomas Görg (tg), Marko Hein (mh)
Redaktionsmitarbeit:	Deutschland: Doris Kapraun Österreich: Elisabeth Ebner Schweiz: Michela Leubin
Japan-Kontakt:	Hiroyuki Uesugi
Redaktionsassistenz:	Annette Bernert
Freie Mitarbeit:	Anne Faust
Spieltechnische Beratung:	Harald Ebert, Angelika Raugust
Produktionsleitung:	Marit Müller
Layout, Satz, Litho:	Andrea Amend, Eva Müller-Hallmanns, Jürgen Spachmann, Art&Print GmbH, Aschaffenburg Projektleitung: Reiner Herrmann
Comic & Levelkarten:	Work House Co., Ltd., Tokio
Titelgestaltung:	Art&Print GmbH, Aschaffenburg
Druck:	Universitätsdruckerei H. Stürtz AG, Würzburg
Leser Service:	RTV, Weiterstadt
Pressepost Nummer:	D 31192 F
Redaktionsanschrift:	Club Nintendo, Nintendo Center Postfach 1501, D-63760 Großostheim Telefax: 0 60 26 - 95 03 08 E-Mail: redaktion@nintendo.de
Konsumentenberatung:	01 30 – 58 06 (Mo-Fr 11–19 Uhr)
Spiele-Hotline:	0 60 26 – 94 09 40 (Mo–Fr 13–19 Uhr)
Club Nintendo Österreich:	Postfach 83, A-5027 Salzburg Telefax: 0662 – 88 92 15 20 Hotline: 0662 – 88 92 16 00 (Mo–Do 9–12 u. 13–16 Uhr, Fr 9–12 Uhr)
Club Nintendo Schweiz:	Auf dem Wolf 30, CH-4028 Basel Telefax: 061 – 319 98 20 Hotline: 061 – 319 98 36 (Mo–Fr 9–11 u. 14–16 Uhr)
Club Nintendo Online:	http://www.nintendo.de http://www.zeldakingdom.com http://www.banjo-kazooie.de http://www.yoshi.de

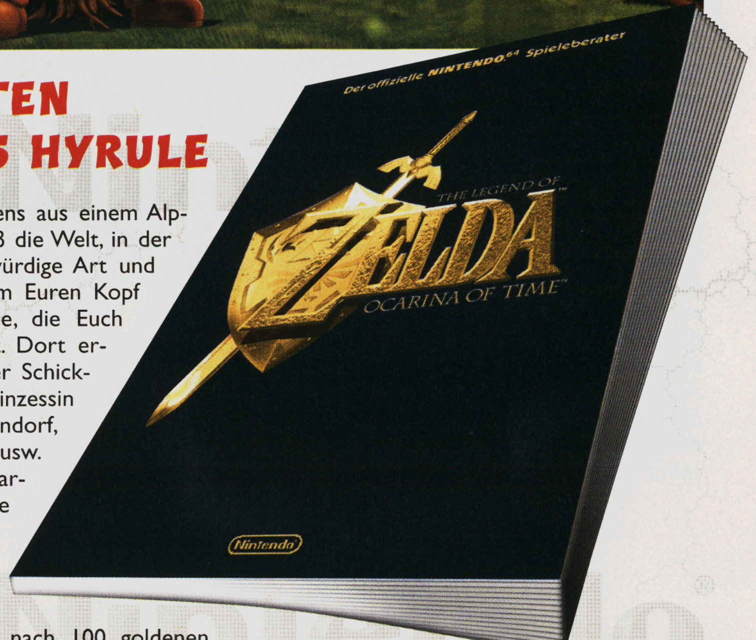
Das „Club Nintendo" Magazin wird von der Nintendo of Europe GmbH veröffentlicht. Erscheinungsweise: 6 Ausgaben pro Jahr

Urheberrecht
© 1998 by Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd. All rights reserved. Alle im „Club Nintendo" Magazin veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Die teilweise oder vollständige Vervielfältigung dieses Magazins bedarf der ausdrücklichen, schriftlichen Genehmigung der Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd.

ES WERDE LICHT!

Und am achten Tag schufen die Hersteller der Firma Vic Tokai den Light Max 2, das ultimative Zubehör für den Game Boy Color und den Game Boy Pocket. Natürlich eignen sich beide Handhelds dazu, unterwegs bei strahlendem Sonnenschein gespielt zu werden. Aber was, wenn Euch auf einmal Dunkelheit umgibt? Was, wenn düstere Gewitterwolken ihre Schatten auf das Display des Game Boys werfen und die Tränen der Götter auf das Fenster zum Spiel herabprasseln? Was, wenn Ihr nicht schlafen könnt und des nachts in Eurem Bett mit Zelda, Mario oder anderen spielen wollt? Dann ist die Zeit für den Light Max 2 gekommen, der den Bildschirm Eures Game Boys mit hellem Licht bestrahlt und dabei das Spielgeschehen mit einer Lupe vergrößert. Den Light Max 2 gibt es noch dieses Jahr – überall dort, wo Nintendo erhältlich ist.

GESCHICHTEN AUS HYRULE



Ihr erwacht eines Morgens aus einem Alptraum und stellt fest, daß die Welt, in der Ihr lebt, sich auf merkwürdige Art und Weise verändert hat. Um Euren Kopf schwirrt eine kleine Fee, die Euch zum Deku-Baum schickt. Dort erfahrt Ihr mehr über Euer Schicksal, das Land Hyrule, Prinzessin Zelda, Diebeskönig Ganondorf, das magische Triforce usw. Viele düstere Verließe warten auf Euch, mächtige Höllenkreaturen stellen sich Euch in den Weg. Ihr wißt nicht, wohin Ihr zuerst gehen sollt. Ihr seid auf der Suche nach 100 goldenen Skulltulas, den geheimen Orten, an denen Ihr die Wundererbsen pflanzen könnt, den Herzteilen, die Eure Lebensenergie erhöhen und vielem mehr. Ihr möchtet ein kraftvolleres Master-Schwert? Ihr möchtet mehr Bomben, Pfeile und Rubine tragen können? Ihr wollt wirklich alles über das neue Meisterwerk von Shigeru Miyamoto wissen? Denkt daran: Miyamotos Spezialität ist es, ein Videospiel mit hunderten von kleinen und größeren Rätseln und Geheimnissen zu versehen. Ohne eine Komplettlösung könnte einem so manches entgehen... mit dem offiziellen THE LEGEND OF ZELDA – OCARINA OF TIME Spieleberater dagegen bleibt Euch nichts verborgen! Ab Mitte Januar wird er überall erhältlich sein, Ihr erkennt ihn am schwarzen Cover mit dem goldenen Zelda-Logo!

ZEITSPRUNG

Wie gut kennt Ihr Euch mit Videospielen aus? Gut? Sehr gut? Ihr könntet Euren Doktortitel in diesem Fach machen und als Diplom eine von zehn exklusiven Nintendo-Uhren gewinnen?

Na gut... Nennt uns 5 Videospiele (für ein Nintendo-System), in denen es dem Hauptdarsteller/der Hauptdarstellerin möglich ist, während eines Sprunges einen weiteren, höheren Sprung auszuführen. Diese Technik kennt man aus einigen Spielen, aber wem fallen spontan die Titel ein?!

Denkt nach und schreibt uns. Einsendeschluß ist der 8. Januar 1999, der Rechtsweg ist ausgeschlossen!

Eure Antworten schickt Ihr an die jeweilige Heimatadresse Eurer Club Nintendo Zentrale.

Unter allen richtigen Einsendungen verlosen wir 10 Nintendo-Uhren (siehe Abbildung), die es nirgendwo im Handel gibt

CENTER

Daß wir noch keinen Brief aus Wittenberg veröffentlicht haben, könnte daran liegen, daß wir noch keinen originellen Brief aus Wittenberg erhalten haben. Helenas Beitrag zur Miss Game Boy-Wahl haben wir aus mehreren Gründen ausgewählt. Zugegeben, es ist nicht gerade das originellste Foto, aber die starke Aussagekraft des Bildes hat uns begeistert. Kommen wir zu Deinem dritten Kritikpunkt. Es stimmt schon, daß zwei Seiten im Magazin nicht ausreichend sind, um solch ein komplexes Spiel wie Banjo-Kazooie hinreichend zu beschreiben. Die zwei Seiten, in denen es um Mumbo's Mountain ging, sollten auch nur eine kurze Einführung in diese farbenprächtige Welt darstellen. Für eine Komplettlösung hätte an dieser Stelle der Platz nicht gereicht. Wenn Du aber mehr über Mumbo's Mountain oder Banjo-Kazooie lesen möchtest, empfehlen wir Dir den im Fachhandel erhältlichen Spieleberater, in dem jede Menge Tips, Tricks, Maps und Insider-Infos nachzulesen sind.

Nadine Jakubowski, D-Wesel

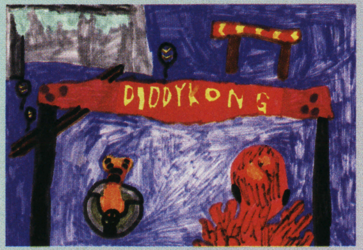
DAS BUCH DER BÜCHER

Hallo! Ich bin 9 Jahre alt und Euer Heft finde ich ganz toll. Ich lese es immer von vorn bis hinten und hebe es dann auch in meiner speziellen Nintendo-Schublade auf. Besonders die Kochcorner gefällt mir sehr gut. Warum bringt Ihr nicht mal ein richtiges Mario-Kochbuch raus? Dann kann ich meiner Mutter immer vorschlagen, was sie kochen kann, weil die immer nur so Gemüse kocht. Macht doch mehr Rezepte und dann ein Buch! Was ist denn eigentlich das Lieblingsessen von Banjo?

Sabine Stadtmüller, Regensburg

Na, Du scheinst uns ja ein rechtes Schleckermäulchen zu sein! Die Idee, ein ganzes Kochbuch zu veröffentlichen, in dem alle gesammelten Rezepte unserer Leser sind, finden wir ziemlich klasse. Mal sehen, ob aus Deiner Idee etwas wird. Übrigens, warum läßt Du Deine Mutter kochen? Sie würde sich sicher mal freuen, wenn Du ein tolles Mahl auf den Tisch zauberst. Banjos Lieblingsessen ist Honig, oder zumindest Dinge, die mit Honig verfeinert wurden.

Foto des Monats



„Was ist jetzt los," werdet Ihr Euch sicher fragen. Die Antwort ist ganz einfach: Wir haben dieses Mal kein besonderes Foto von Euch erhalten und möchten deshalb mal etwas Neues machen. Wir zeigen Euch das Bild des Monats. Robin Tschischka aus Mainsondheim hat uns dieses Bild geschickt. Er ist sechs Jahre alt (!) und hat seiner kreativen Ader mal freien Lauf gelassen. Das Bild stellt eine Sequenz aus DIDDY KONG RACING dar. Wer sich das Werk genau betrachtet, kann den Tiger Timber beim Start gegen den fiesen Octopus erkennen. Wir finden es toll, daß auch unsere jüngeren Fans sich aktiv an der Gestaltung des Club Nintendo Magazins beteiligen. Klasse, Robin!

NOW PLAYING

Marcus *hat TUROK 2 - SEEDS OF EVIL endlich herausgerückt und spielt nun THE LEGEND OF ZELDA – OCARINA OF TIME. Daß er dabei ständig auf irgendwelchen Blasinstrumenten trällert geht der ganzen Redaktion an die Substanz.*

Auch ***Thommy*** *spielt THE LEGEND OF ZELDA – OCARINA OF TIME und versucht verzweifelt die Orientierung in den großen Labyrinthen nicht zu verlieren. Neuerdings sieht man ihn nur noch mit Kompaß und Karte ausgerüstet durch die Gänge laufen. Dabei murmelt er so mysteriöse Sätze wie zum Beispiel „Wo geht's denn hier zum Ausgang?"*

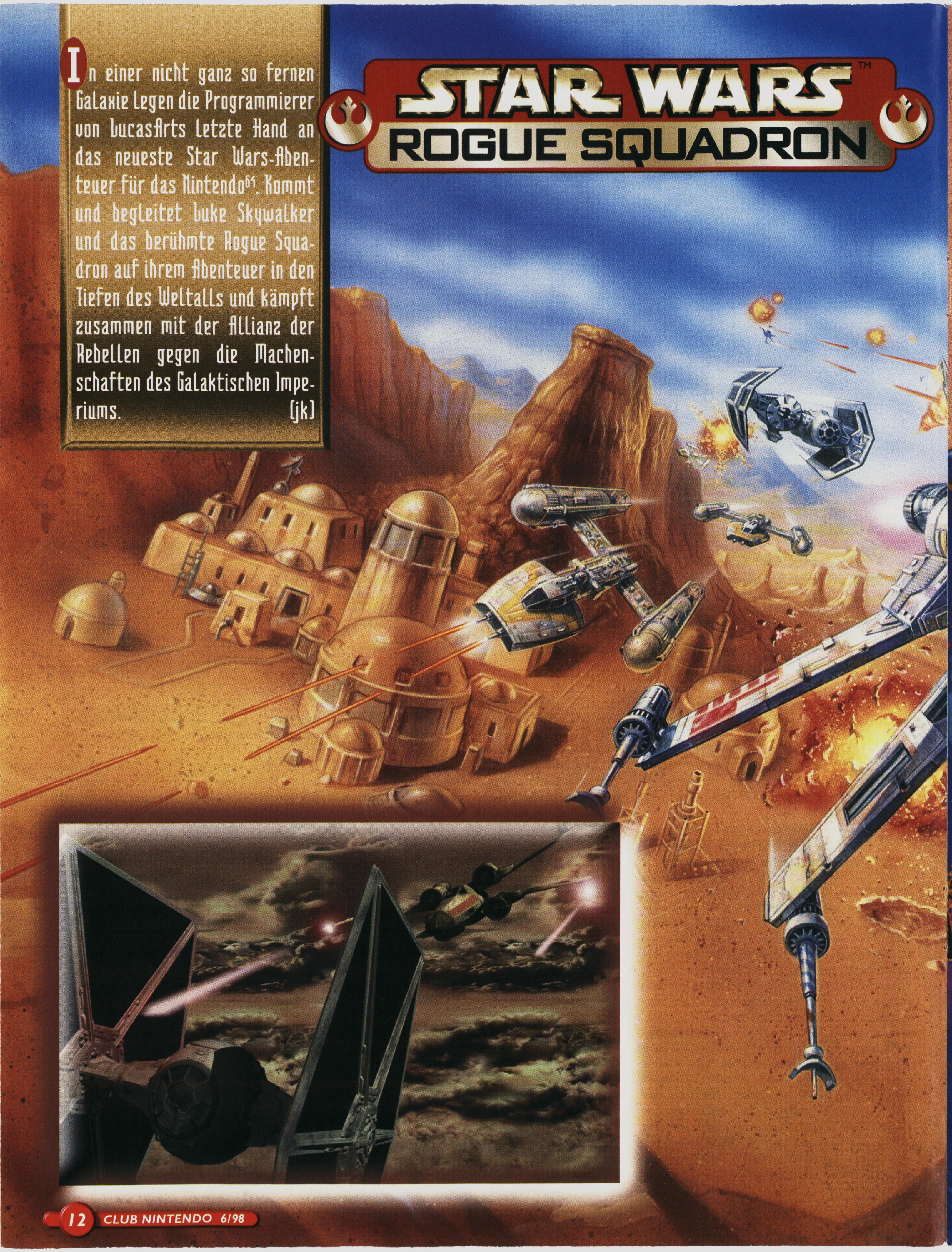
John *gibt sich die volle Kanne und testet alle neuen Game Boy Color Spiele an. HARVEST MOON hat es ihm besonders angetan. Er fängt schon an zu gackern wie Hühner und versucht allen zu erklären, wie man am besten ein Auberginenfeld anlegt.*

Markus *ist dem Rausch der Geschwindigkeit verfallen und spielt EXTREME G 2. Gott, hoffentlich läßt den keiner auf die Straße. Wenn er so Auto fährt, wie er spielt, dann steht uns noch was bevor!*

Thomas *ist eifrig damit beschäftigt, die Geheimnisse von QUEST OF CAMELOT zu ergründen. Das ein ums andere Mal sieht man ihn grübelnd über dem Game Boy sitzen. Doch wie wir Thomas kennen, reizen ihn Rätsel, die schwer zu knacken sind, besonders, und er wird das Spiel nicht herausrücken, bevor er es komplett durchgespielt hat.*

Claude *mag es auf die harte Tour. Bei V-RALLY 99 EDITION kann er so richtig die Sau rauslassen und durch meterhohe Schlammpfützen preschen, nur um im nächsten Augenblick das Lenkrad herumzureißen und seinen Wagen über einen großen Huckel zu lenken. Bis jetzt hat sich noch keiner getraut, ihn dabei zu stören und zu fragen, ob die anderen auch mal spielen dürfen.*

Marko *spielt zur Zeit TUROK 2 – SEEDS OF EVIL und ist begeistert von den genialen Grafiken. Markos Lieblingswort ist deshalb zur Zeit auch „High Res". Das skandiert er nun bei jeder Gelegenheit und man fragt sich, ob das auch mal wieder ein Ende nimmt.*



STAR WARS ROGUE SQUADRON

In einer nicht ganz so fernen Galaxie legen die Programmierer von LucasArts letzte Hand an das neueste Star Wars-Abenteuer für das Nintendo64. Kommt und begleitet Luke Skywalker und das berühmte Rogue Squadron auf ihrem Abenteuer in den Tiefen des Weltalls und kämpft zusammen mit der Allianz der Rebellen gegen die Machenschaften des Galaktischen Imperiums. [jk]

Golden Forest

Ziemlich zu Beginn der Fahrt müßt Ihr die Strecke nach links verlassen und in das kleine Waldstück rasen. Damit erspart Ihr Euch eine Menge Kurverei, solltet aber darauf bedacht sein, nicht unbedingt mit jeder zweiten Tanne unliebsame Bekanntschaft zu machen. Übt Euch im Slalomfahren und Springen!

Wollt Ihr es ganz toll treiben, könnt Ihr am Ende der letzten Abkürzung auf dem umgestürzten Baumstamm entlangheizen und somit nochmals Zeit schinden. Dazu solltet Ihr jedoch ein wenig üben, sonst könnte es zu einer schmerzhaften Bruchlandung kommen.

Die zweite Abkürzung führt ebenfalls durch dichten Wald. Folgt auf dem letzten Stück der Strecke nicht dem zugefrorenen Bachlauf, sondern rast geradeaus in die Pampa. Nach kurzem Tiefschnee-Exkurs mündet die Waldfahrt wieder auf der normalen Strecke. Der Weg durch den Tiefschnee ist nicht unbedingt schneller, aber landschaftlich viel reizvoller...

Deadly Hall

ZOOM IN

Dieser Freestyle-Kurs ist die größte Herausforderung für alle Snowboard-Freaks. Eine Abkürzung im eigentlichen Sinne gibt es hier nicht, da es keine eindeutige abgegrenzte Strecke gibt. Dafür könnt Ihr Euch auf die Suche nach der optimalen Bahn machen. Haltet Euch zunächst immer rechts, biegt nie nach links ab und wagt alle Sprünge in die Tiefe. Ihr gelangt automatisch in einen vereisten Tunnel, dem Ihr folgen müßt. Der Rest der Strecke ergibt sich von selbst. ***Noch ein Tip:*** Nach bestandenem Expert-Modus könnt ihr insgesamt drei Bonusfahrer anwählen, die Ihr mit dem A-Knopf und einem der C-Knöpfe aktiviert.

Dragon Cave

Auf diesem Kurs könnt Ihr die abgefahrensten und effektivsten Abkürzungen finden. Nur die Mutigsten unter Euch sollten gleich in der ersten Rechtskurve die Strecke verlassen und sich den riesigen Abgrund hinabstürzen. Geht kurz vor der Landung in die Knie und Ihr vermeidet einen Crash!

Eine fast ebenso gute Abkürzung folgt ein Stück weiter. Überquert die erste Brücke und nehmt danach immer den linken Weg. Ihr seht bald einen Eingang zu einer Höhle, den Ihr jedoch nur mit einem Sprung über den Abgrund erreichen könnt. Kurvt in der Höhle immer nach links und Ihr spart Euch viele gefährliche Passagen.

Und nun ein Special-Gag zum Abschluß! Steuert auf das Haus am Ende der Strecke zu und rast mitten hindurch. Verlaßt Ihr die Hütte, könnt Ihr dann über eine Stange gleiten, die über dem Abgrund befestigt ist. Durch einen riesigen Sprung landet Ihr schließlich kurz vor dem Ziel, das Lächeln des sicheren Siegers auf den Lippen.

Foto: Aaron Sedway

Die X-Wing ist Luke Skywalkers liebstes Fluggerät. Schnell, wendig und gut gepanzert!

DIE RAUMGLEITER

Die fünf Fighter, zwischen denen Ihr wählen könnt, werden zwar auf die gleiche Weise bedient, besitzen aber jeweils unterschiedliche Eigenschaften. Stärke, Schnelligkeit, Bewaffnung oder Flugverhalten können in den einzelnen Missionen von entscheidender Bedeutung sein. Egal, ob Ihr Euch das Geschehen aus der Perspektive der dritten Person oder direkt aus dem Cockpit betrachtet, die Fähigkeiten Eures Raumers beeindrucken auf jeden Fall. Ihr verfügt über mächtige Blasterkanonen, mit denen Ihr Eure Gegner rösten könnt, Bremsen und Turbobooster für halsbrecherische Manöver und einen Radarschirm, der Euch stets über den aktuellen Verlauf Eures Fluges unterrichtet. Das sekundäre Waffensystem unterscheidet sich allerdings, je nachdem, welchen Fighter Ihr benutzt. Unterwegs könnt Ihr außerdem spezielle High Tech-Items einsammeln, die Euer Fluggerät zusätzlich noch aufpowern.

A-WING

Dies ist unbestritten der schnellste Gleiter, den die Rebellen zur Verfügung haben. Selbst die schnellen Flieger der Imperialen können da nur schwer mithalten. Ausgerüstet mit Twin-Motoren und Twin-Blasterkanonen verfügen die A-Wings zusätzlich noch über eine limitierte Anzahl an Raketengeschossen. Der Deflector-Schild (Schutzschild) ist nicht ganz so stark wie bei den X-Wings, doch die Manövrierfähigkeit der A-Wings ist erstklassig.

X-WING

Luke Skywalkers Lieblingsraumer ist die B-65 X-Wing. Dieser Raumgleiter ist auch das am häufigsten benutzte Fluggerät des Rogue Squadron. Es ist mit vier Blasterkanonen und einigen Protonentorpedos ausgerüstet. Angetrieben wird die X-Wing durch vier mächtige Motoren. Das X-Wing stellt eine perfekte Balance zwischen Manövrierfähigkeit, Schnelligkeit und Schutzschilde dar. Ein perfektes Allround-Fluggerät.

SPEEDER

Der äußerst wendige Speeder wird für den Einsatz in geringer Höhe benutzt. Er verfügt über eine Harpune, die im Bedarf gegen AT-AT- oder AT-ST-Walker eingesetzt werden kann. Eine Extrapanzerung läßt einige gegnerische Treffer zu, doch wurde erheblich an den Schutzschilden gespart, so daß man sich nicht allzu viel erlauben darf. Das Handling dieses Gleiters ist mit dem der X-Wing zu vergleichen.

V-WING

Dieses neue Fluggerät ist extrem leicht und deshalb auch unglaublich schnell. Es hat Schnellfeuer- und Normalfeuer-Blasterkanonen. Allerdings können die Schnellfeuerkanonen leicht überhitzen und sind dann für eine Weile außer Funktion. Obwohl die V-Wing keine Schutzschilder hat und nur über eine geringe Panzerung verfügt, sind ihre Fähigkeiten in den Bereichen Beschleunigung und Flugeigenschaften erstklassig.

Y-WING

Die Y-Wing ist das sogenannte Arbeitstier in der Flotte der Rebellen. Groß, schwer und ziemlich unhandlich, ist dieses außerordentlich gut gepanzerte und mit sehr guten Schutzschilden ausgestattete Fluggerät ein wahrer Elefant unter den Fliegern. Das Schiff trägt schwere Bomben und ist mit einer frontgelagerten Ionenkanone ausgerüstet, die unter den Gegnern verheerende Schäden anrichten kann.

ZOOM IN

Highspeed-Features

Auch wenn sich die Strecken voneinander unterscheiden wie ein Motorroller von einem SLK, so gibt es doch einige Features, die auf den Pisten immer wieder auftauchen. Darunter sind zum Beispiel Turbobeschleuniger oder Energiestreifen, die Ihr in jedem Rennen nutzen solltet, um im Feld der teilweise außerirdisch schnellen Driver mithalten zu können!

Turbo-beschleuniger

Die Turbobeschleuniger sehen aus wie gelbe Markierungspfeile. Sobald Ihr jedoch darüber gleitet, merkt Ihr augenblicklich, was Beschleunigung heißt! Ein mächtiger Powerschub erfaßt Euren Gleiter und katapultiert ihn ohne Energieverlust in den oberen Bereich der möglichen Höchstgeschwindigkeit. In der ersten Runde eines Rennens sind die Beschleuniger allerdings noch nicht einsatzbereit. Erst wenn es in die zweite Runde geht, könnt Ihr deren Vorzüge voll nutzen.

Bitte anschnallen, jetzt wird's hyperschnell!

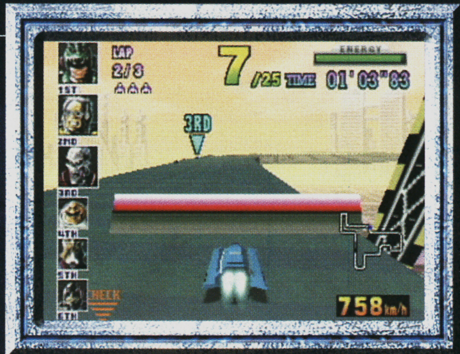
Energiestreifen

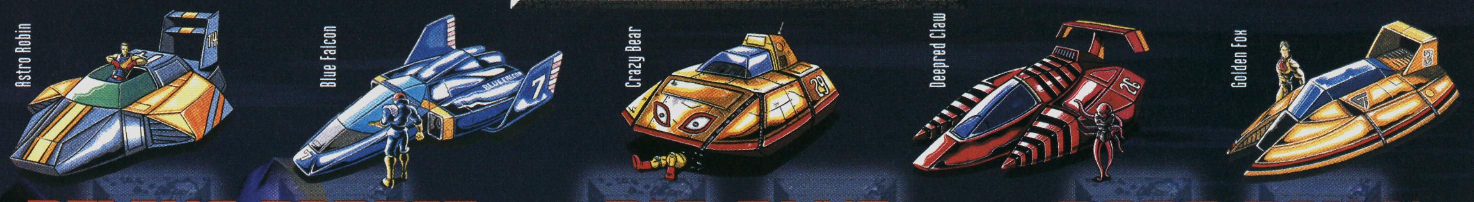
In diesen Zonen können die Fahrer ihre Gleiter mit neuer Energie auftanken.

Wenn Ihr Euren Tuboboost einsetzt oder von einem anderen Gleiter gerammt werdet, verliert Ihr automatisch Energie. Die lila Streifen am Boden sind dazu da, Euer Gefährt mit frischer Energie zu versorgen. Fahrt einfach darüber hinweg, und im Nu wird der Gleiter aufgeladen! Je nachdem, auf welcher Strecke Ihr Euch gerade befindet, kann es sein, daß die Streifen sehr kurz, sehr schmal oder sehr schwer zu befahren sind. Also heißt es auch hier: Aufpassen, daß Ihr nicht bitterbös abschmiert.

Jump-Rampen

Die Rampen befördern Euren Gleiter steil in die Luft. Auf diese Weise könnt Ihr zum Beispiel höher gelegene Ebenen erreichen oder extrem scharfe Kurven überspringen. Doch Ihr solltet nicht allzu sorglos an die Sache herangehen! Denn wenn Ihr bei ca. 1.000 Stundenkilometern einen kleinen Hüpfer wagt, kann das auch Euer letzter gewesen sein… wenn Ihr nicht gut genug steuert!





DEVIL'S FOREST

Turbobeschleuniger: 1
Schwierigkeit: Mittel
Energiestreifen: Einfach zu befahren
Besonderheiten: Scharfe Kurven mit bremsenden Schotterstreifen
Speed: Medium

Tip: In den scharfen Kurven zusätzlich zum analogen 3D-Joystick noch die R-Taste bzw. den Z-Trigger drücken.

BIG BLUE

Turbobeschleuniger: 8
Schwierigkeit: Schwer
Energiestreifen: Einfach zu befahren
Besonderheiten: Rennen findet zum Teil auf einer freischwebenden Röhre statt
Speed: High

Tip: Auf der Röhre keine ruckartigen Bewegungen mit dem analogen 3D-Joystick ausführen, da die Haftung hier sehr schlecht ist.

PORT TOWN

Turbobeschleuniger: 6
Schwierigkeit: Schwer
Energiestreifen: Gut zu befahren
Besonderheiten: Extrem kurvenreich, gefährlicher Sprung von einer Schanze
Speed: High

Tip: In den Kurven die R-Taste oder den Z-Trigger einsetzen. Beim großen Sprung den analogen 3D-Joystick nach oben drücken!

DIE GALERIE DER WAGHALSIGEN PILOTEN

In seinen abenteuerlich gefährlichen Missionen steht Luke Skywalker nicht alleine im Kampf gegen scheinbar übermächtige TIE-Fighter und imperiale Walker. Seine Flügelmänner im Rougue Squadron sind so bekannte und schillernde Figuren wie zum Beispiel Wedge Antilles, Dack Ralter, Zev Senesca und Wes Janson. Zu jedem einzelnen Charakter gibt es einen ausführlichen Personalbogen, in dem Ihr nachlesen könnt, mit wem Ihr es zu tun habt. Eure Flügelleute werden Euch in einigen Missionen Deckung geben und gegnerische Flieger oder Verteidigungsanlagen angreifen. Doch solltet Ihr Euch nicht auf Eure Kollegen verlassen, sondern Eure eigenen Fähigkeiten einsetzen. Nur Ihr könnt mit Eurem Reaktionsvermögen, Euren fliegerischen Talenten und Eurem Mut die Missionen erfolgreich beenden.

PLANETARISCHE ERKUNDUNGSFLÜGE

Das Star Wars-Universum ist über die Jahre hinweg gewachsen. Die drei Kinofilme sowie zahlreiche Bücher haben nach und nach neue Planeten in die Welt rund um die Star Wars Saga hinzugefügt. In STAR WARS – ROGUE SQUADRON für das Nintendo64 besucht Ihr nun 16 verschiedene Welten und versucht, zusammen mit Luke Skywalker die Machenschaften des Imperiums zu unterbinden. Das Spiel beginnt auf Lukes Heimatplaneten Tatooine. Die Abenteuer werden Euch in so bizarre und schöne Welten wie zum Beispiel Barkesh, Corellia, den Jade Mond oder Taloraan entführen. Außer dem Kampf in den Wolken Taloraans finden alle Missionen nahe an der Oberfläche der verschiedenen Planeten statt. Ihr werdet dabei weite Strecken hinter Euch legen, denn die Welten sind bis zu fünfmal größer als zum Beispiel der Hoth-Level in STAR WARS – SHADOWS OF THE EMPIRE. Eure atemberaubend schnellen Flüge führen Euch zwischen gigantische Häuserschluchten oder gefährliche Canyons. Deshalb ist es für Anfänger besonders wichtig, sich mit den Eigenheiten eines neuen Planeten vertraut zu machen. Selbst Profis werden einen Planeten nur mit äußerster Vorsicht betreten, wenn sie ihn das erste Mal mit ihrem Gleiter besuchen.

Der Jade Mond birgt viele Geheimnisse, die noch erforscht werden müssen.

In den dichten Wolken von Taloraan kommt es zu heftigen Gefechten zwischen der Allianz und dem Imperium.

Waghalsige Manöver werden während der Schlacht auf Calamari geflogen.

Die heiligen Talismane!

Uralte indianische Magie verhilft Turok zu speziellen Fähigkeiten. An besonderen Orten, verteilt über die gesamte Welt, kann Turok Schreine finden, in denen er die Talismane erhält. Insgesamt können fünf dieser magischen Symbole gefunden werden, die Ihr zur erfolgreichen Lösung der Aufgaben benötigt. Die Orte, an denen Ihr die entsprechenden Fähigkeiten einsetzen müßt, sind durch die Symbole auf den Talismanen eindeutig identifiziert. Solltet Ihr eine solche Stelle erreichen, ohne im Besitz der jeweiligen Fähigkeit zu sein, müßt Ihr umkehren und den Talisman finden.

Herz aus Feuer

Dieser Gegenstand ermöglicht es Turok, unbeschadet heiße Lava-Seen oder lodernde Feuerwände zu durchqueren.

Sprung des Glaubens

Der Einsatz dieses Talismans ermöglicht höhere Sprünge, wenn sich Turok an besonderen Stellen befindet.

Auge der Wahrheit

Verborgene Dinge werden für Turoks Augen sichtbar. Dazu zählen unsichtbare Durchgänge, Waffen und sonstige Gegenstände, die mit besonderer Magie behandelt wurden.

Atem des Lebens

Sollte Turok auf giftige Gewässer stoßen, wird ihm dieser Talisman das Leben retten. Es sorgt dafür, daß der Indianer die schädlichen Dämpfe nicht einatmen muß.

Klang des Flüsterns

Die Stimmen der Verstorbenen werden beschworen und tragen Turok an Stellen, die er unter normalen Umständen nicht erreichen kann.

© 1998 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved. Turok ® & © 1998, GBPC, Inc. All rights reserved. All other characters herein and the distinct likenesses there of a trademarks of Acclaim Comics. All rights reserved. Developed by Iguana Entertainment Studio. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment, INC. TM, ® & © 1998 Acclaim Entertainment, Inc. Marketed by Acclaim

extreme G XG2

Die extremen Fliehkräfte werden fortgesetzt. Das bislang schnellste Future-Racing für das Nintendo64 geht in die zweite Runde und versetzt Euch erneut in einen extremen Geschwindigkeitsrausch, aus dem es so schnell kein Entkommen gibt. Neue Features wurden den bereits bekannten Details hinzugefügt, überzeugende Eigenschaften des Vorgängers übernommen oder weiterentwickelt. Besonderen Wert haben die Programmierer dabei auf die Ausweitung des Mehrspieler-Modus gelegt, um spannendere Duelle in verschiedenen Modi zu ermöglichen. Ob EXTREME G2 die extreme Bürde des Vorgängers locker wegsteckt, könnt Ihr auf den folgenden Seiten sehen. (tg)

DEN HORIZONT IM BLICK

Ein Hochgeschwindigkeitsspiel, wie es EXTREME G darstellt, ist für jeden Spieler eine besondere Herausforderung. Das hohe Tempo auf den Rennstrecken verlangt den Fahrern schnelle Reaktionen und vorausschauendes Fahren ab, um die richtige Entscheidung in bestimmten Situationen treffen zu können. EXTREME G2 eröffnet Euch dabei neue Perspektiven, denn den Programmierern ist es gelungen, die Nebeleffekte auf ein Minimum zu reduzieren. Ihr könnt während des Rennens fast die gesamte Strecke bis zum Horizont sehen, freie Sicht natürlich vorausgesetzt. Auf diese Weise ist die Übersicht über die vorausliegende Strecke wesentlich besser als beim ersten Teil des Future-Racings. Das beeinflußt das gesamte taktische Verhalten, das Ihr auf den lichtschnellen Bikes an den Tag legen müßt, positiv!

© 1998 Acclaim. All rights reserved.

TRICKZONE

IGGY's reckin' balls

N64

Versteckte Charaktere, alle Strecken und verrückte Cheats!

Wollt Ihr Iggy und seine Freunde um ein paar neue Renn-Kollegen bereichern, auf allen verrückten Strecken wilde Rennen bestreiten oder lediglich das Aussehen der witzigen Charaktere etwas verändern? Dann haben wir für Euch genau das Richtige!

Drückt zunächst im Hauptmenü die Z- und R-Taste gleichzeitig, um ins Cheat-Menü zu gelangen. Dort könnt Ihr folgende verrückte Cheats eingeben:

2TIMES	Extra-Geschwindigkeit beim Turbo
THEUNIVERSE	Öffnet alle Welten
HAPPYHEADS	Alle Bonuscharaktere (außer Iggys Freundin Lizzy)
ROLFHARRIS	Gitternetz-Mode
NONSTOP	Schnelleres Rollen ohne Turbo
TOOMUCHPIE	Große Figuren
GOBABY	Unendliche Turbos
SWOPSHOP	Verändert das Aussehen der Charaktere
JUMPAROUND	Streckenauswahl im Pausenbildschirm
ICEPRINCESS	Verwandelt alle Plattformen in Eis

Hier gebt Ihr die Tastenkombination ein.

Simsalabim – Das Cheat-Menü erscheint!

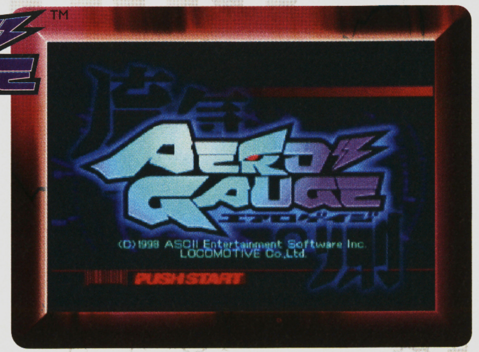
Iggy hat wirklich viele coole Freunde!

AeroGauge

N64

Einsteigen! Anschnallen! Vollgas!

Im Jahr 2065 werden atemberaubende Rennen in luftiger Höhe von der IFA (International Formula Association) veranstaltet. Damit Euch der Zugriff auf alle Strecken und Fahrzeuge gewährt wird, haben wir hier für Euch eine Tastenkombination. Um den Cheat eingeben zu können, benötigt Ihr 2 Controller. Drückt im „Push Start"-Bildschirm auf dem 2. Controller folgende Tasten gleichzeitig: Steuerkreuz oben, C-Knopf unten, R-Taste, L-Taste und Z-Knopf. Es ist wichtig, daß Ihr wirklich die Tasten genau simultan drückt. Sollte dies nicht klappen, drückt einfach die Tasten mehrmals hintereinander.



Hier gebt Ihr möglichst schnell die Tastenkombination ein.

Jetzt laßt Ihr alle Tasten los und bestätigt sofort auf dem 1. Controller mit Start oder dem A-Knopf. Ready! Set! Go!!!

KLASSIK TIP

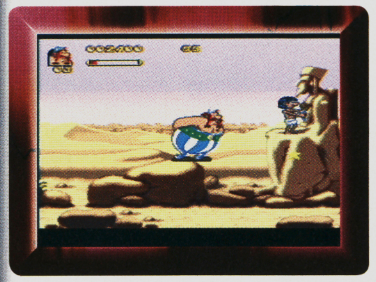
Asterix & Obelix

SNES

Da spinnen die Römer! Alle Levelcodes!

Mit folgenden Paßwörtern könnt Ihr nun die einzelnen Abschnitte von Asterix & Obelix' Rundreise durch das Römische Reich anwählen:

Welt 2: Asterix/Obelix/Idefix/Druide
Welt 3: Mädchen/Chef/Obelix/Idefix
Welt 4: Idefix/Mädchen/Druide/Chef
Welt 5: Mädchen/Asterix/Idefix/Obelix



Ob die wohl auch Wildschweine meißeln können?

Noch mehr Leben!

Um bei diesem Spiel mehr Leben zu bekommen, solltet Ihr folgenden Trick einmal ausprobieren:

Zunächst benötigt Ihr zwei Controller und startet das Spiel im Zweispieler-Modus. Auf dem zweiten Controller drückt Ihr den Start-Knopf, damit „Pause" erscheint. Mit jedem Drücken der R-Taste bekommt nun der andere Spieler ein Leben dazu, bis er insgesamt 6 Leben hat. Nun könnt Ihr mit der ersten Spielfigur und 6 Leben das Spiel fortsetzen. Der Trick funktioniert übrigens auch andersherum für den zweiten Spieler!

Christian Clement, Salach

Nun kann Obelix wirklich nichts mehr erschüttern!

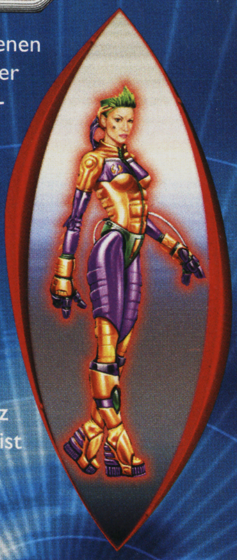
TOLLKÜHNE BIKER IN LICHT

Wie bereits erwähnt, wird bei EXTREME G 2 wesentlich mehr wert auf die Fahrer der Bikes gelegt. Alle Pilotinnen und Piloten können jedes Fahrzeug steuern. Allerdings ergeben sich, je nach persönlichen Fertigkeiten und Leistungsfähigkeit des jeweiligen Bikes, bestimmte Kombinationen, die besonders erfolgversprechend scheinen.

ALEXANDER BENOTTI

Der designierte Thronfolger des Planeten Lumania ist ein fairer Sportsmann. Er war dermaßen vom Extreme G-Wettbewerb beeindruckt, daß er die interstellare Kommission bat, auch auf seinem Heimatplaneten eine Rennstrecke zu errichten. Allerdings bat er die hohen Herren, aus Fairneßgründen die Pläne vor ihm selbst geheimzuhalten, damit er keinen Vorteil vor den anderen Teilnehmern am Wettbewerb besitzt.

NATASHA VERT



Die Gewinnerin der vergangenen Rennsaison schwimmt auf einer Woge des absoluten Selbstbewußtseins. Sie konnte ihre hoch gesteckten Ziele in die Tat umsetzen und wurde mit dem Titel für ihren Einsatz belohnt. Jetzt erweisen ihr die Konkurrenten endlich den Respekt, den sie verdient zu haben glaubt. Aber es wird schwierig für die Draufgängerin, ihren Erfolg zu wiederholen, denn die Konkurrenz innerhalb des Fahrerlagers ist enorm gewachsen.

CRASH CRISIS

Der Modellathlet stellt sich jeder Herausforderung, die sein Interesse weckt. Als ehemaliger Student der Rockiron Militär Akademie verfügt er über umfangreiche wissenschaftliche Kenntnisse. Allerdings konnte er seine akademische Laufbahn nicht beenden, denn aufgrund seiner Mißachtung der Fakultätsauthorität wurde er vom Studium ausgeschlossen. Falls sich seine Arroganz nicht zwischen ihn und die Ziellinie stellt, ist er ein ernsthafter Anwärter auf den Sieg!

ERROL D'NAMYX

Den Großteil seiner Jugend verbrachte Errol als Mechaniker an Bord eines Raumfrachters. Trotz des geringen Verdienstes für seine außergewöhnlichen Leistungen, gab er den Glauben an eine goldene Zukunft niemals auf. Schließlich gelang es ihm, dank seiner Kenntnisse auf dem Gebiet der High-Tech-Mechanik und seiner guten Kontakte zu Händlern in der gesamten Galaxis, ein eigenes Bike zu konstruieren. Dies war der Start einer einzigartigen Biker-Karriere.

VELOCITY KENDO

Sie ist die Tochter des Freiheitskämpfers Ben Kendo vom Planeten Canous. Die junge Frau besitzt umfangreiche Kenntnisse über traditionelle Kampftechniken und Protonuclear-Mechanik. Sie hofft, mit der Teilname am Rennen die Sache ihres Vaters unterstützen zu können. Allerdings hat sie ihn nicht in ihre verwegenen Pläne eingeweiht, was sich beim Scheitern des Vorhabens als Fehler erweisen könnte.

Die Baumkloake

Als Ihr nach dem tiefen Fall wieder zu Euch kommt, findet Ihr Euch in der Wurzel des Baumes wieder. Auch hier gilt es, wieder ein kniffliges Rätsel zu lösen. Ihr findet eine Tür vor, die von klebrigem Spinnengewebe verdeckt ist. Das Netz läßt sich mit dem Schwert nicht zerstören. Wohl aber mit Feuer! Das jedoch befindet sich in der gegenüberliegenden Hälfte des Raumes. Um es zu entfachen, müßt Ihr einen Schalter betätigen. Nun könnt Ihr einen Eurer Deku-Stäbe an der Flamme entzünden, mit dem brennenden Stab das Wasser überqueren und das Spinnennetz verbrennen. Das bedarf einiger Übung – laßt Euch also nicht entmutigen, wenn es nicht gleich beim ersten Mal klappt!

Nachdem Ihr den Schalter aktiviert habt, entzündet sich die Fackel.

Mit dem flammenden Deku-Stab könnt Ihr das Spinnennetz verbrennen.

Das magische Auge

Das Laubwesen bezwingt Ihr, indem Ihr sein Geschoß mit dem Schild reflektiert.

Schießt Ihr auf das Auge, öffnet sich das Gitter.

Der Raum, den Ihr als nächsten betretet, birgt gleich zwei Herausforderungen. Zum einen erwartet Euch erneut ein spuckender Laubkerl, zum anderen müßt Ihr eine Möglichkeit finden, die vergitterte Tür zu öffnen. Das erste Problem ist leicht zu bewältigen. Wehrt die Geschosse des Laubwesens mit dem Schild ab und lenkt sie in seine Richtung zurück. Bereits nach einem Treffer gibt Euer Widersacher auf und Ihr müßt versuchen, ihn zu fangen, damit er Euch ein Geheimnis offenbart. Um die Tür zu öffnen, müßt Ihr erneut Treffsicherheit beweisen. Hier gilt es, das Steinauge, das sich über dem Ausgang befindet, mit einem Geschoß Eurer Feen-Schleuder zu treffen.

Der Schalter und die Spinne

Der geöffnete Durchgang führt Euch in einen Raum, der teils unter Wasser steht. Euer Ziel ist die gegenüberliegende Seite des Raumes. Diese könnt Ihr jedoch ausschließlich über die Plattform erreichen. Leider hindert Euch eine mit Dornen gespickte Walze daran, mittels der Plattform zur anderen Seite zu gelangen. Hier liegt die Lösung des Rätsels unter Wasser. Ein Schalter auf dem Grund des Tümpels läßt den Wasserspiegel für kurze Zeit sinken, so daß Ihr ungehindert das Wasser überqueren könnt. Laßt Euch jedoch nicht zu lange Zeit, sonst erwischt Euch die Walze doch noch. Am anderen Ufer erwartet Euch eine Skulltula, die Ihr jedoch in bewährter Manier ausschalten könnt.

Den Schalter kann Link aktivieren, indem er nach unten taucht.

Nun kann er ungehindert das Wasser überqueren.

Gohma, der gepanzerte Spinnenparasit

Noch einige Kammern gilt es zu überwinden, dann steht Ihr Gohma, dem gepanzerten Spinnenparasiten, gegenüber. Welche Gefahren Euch noch bevorstehen und wie Ihr der Spinne am besten gegenübertretet – das verraten wir Euch in der nächsten Ausgabe!

If you can't beat them, throw a cow on them!

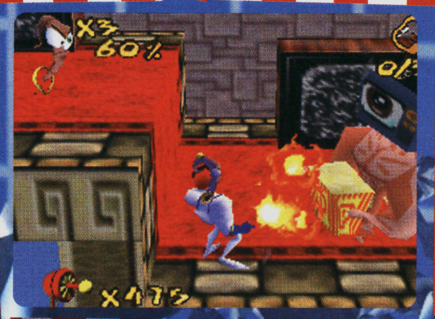
DER KULTWURM IST ZURÜCK...

...verrückter denn je. Doch das Schicksal meinte es nicht gut mit ihm. Der arme Wurm wurde bei den Dreharbeiten zum neusten Bond-Streifen unglücklicherweise von einer aus dem Himmel stürzenden Kuh getroffen und verlor dabei das Bewußtsein. Aufgewacht in der kreischend-bunten, völlig abgedrehten Welt seines Gedächtnisses, blickt er in bodenlose Abgründe, in die bizarren Tiefen des eigenen wurmigen Verstandes, voll von obskuren Träumen, Ängsten und Flashbacks in die Kindheit... war da nicht mal was? (af)

Earthworm Jim 3D™

Totally knocked out

Und so hockt Jim nun fest in seinen Hirnwindungen und versucht, sein psychisches Innenleben wieder in den Griff zu kriegen. Dazu muß er jede einzelne seiner (doch durchaus vorhandenen) Gehirnzellen wieder einsammeln und reaktivieren, denn erst dann wird er aus seiner Ohnmacht wiedererwachen und zurück in der realen Außenwelt zum Filmstar mutieren. Und diese kleinen, gemeinen Zellen sind beim kuhigen Aufschlag doch tatsächlich quer durch seinen ganzen Kopf gepurzelt...



© 1998 Interplay Productions

Blutige Begrüßung

Nachdem Ihr den Deku-Schild gefunden habt, öffnet sich für Euch die Passage zum Deku-Baum. Bereits auf dem Weg zum Baum erwarten Euch giftige Piranha-Pflanzen, die nach Eurem Blut dürsten. Besiegt Ihr die Pflanzen, hinterlassen sie Deku-Stäbe, die Ihr einsammeln solltet. Habt Ihr die Hölzer bereits im Shop für viel Geld erworben, ist es jetzt an der Zeit, sich zu ärgern; hier bekommt Ihr sie nämlich gratis. Die Piranha-Pflanzen wachsen ständig nach. Nutzt die Gelegenheit und legt Euch einen Vorrat an Deku-Stäben zu, Ihr werdet ihn gebrauchen können! Wählt Ihr einen der Stäbe als Waffe, merkt Ihr schnell, daß er nach jedem Treffer, den Ihr landet, kürzer wird. Irgendwann ist er dann ganz verschwunden. Ein kleiner Vorrat kann also nicht schaden!

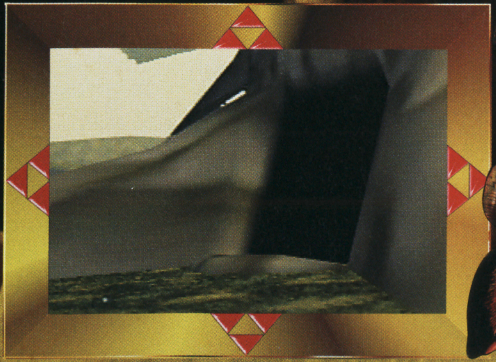
Diese Pflanzen scheinen noch nicht gefrühstückt zu haben...

Sind die Pflanzen zerstört, bleibt ein Deku-Stab zurück.

Der mächtige Deku-Baum betraut Link mit seiner Aufgabe...

Der Weise der Wälder

Habt Ihr die Pflanzen-Eskorte vernichtet, steht Eurer Audienz beim Deku-Baum nichts mehr im Wege. Hier erfährt Link, daß er auserwählt wurde, das Land vor dem Bösen zu schützen. Als erste Prüfung betraut Euch der Baum mit der Aufgabe, den Parasiten, der in ihm haust, zu vernichten.



...und öffnet danach die Pforte ins Innere.

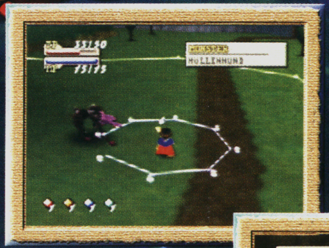
Holy Magic Century™

In einem Land, fern von hier, in ferner Zeit: Das Eletale-Buch, ein uralter Foliant voll geheimen Wissens, geriet in die Hände des bösen Mammon. Mit Chaos und Unheil überzog dieser das friedliche Celtland, eine Region blühender Landschaften und malerischer Dörfer. Nur der alte Magier der Abtei von Montrode war in der Lage, unter Aufbietung aller magischen Kräfte, das Eletale Buch zurückzuholen und in der Abtei sicher unterzubringen.

1000 Jahre vergingen, und Frieden und Reichtum kehrten in Celtland ein. Doch in einer stürmischen Nacht drang ein Dieb in das Kloster ein und stahl das Eletale Buch, um es erneut in die Hände jener bösen Macht zu legen, die dereinst Rache geschworen hatte. Doch der junge Meisterschüler Ayron, Zauberlehrling des hohen Abts von Montrode, macht sich in diesem neuen RPG-Adventure auf die gefährliche Suche nach dem Buch von Eletale... (tr)

„Nun reicht mir Stab und Ordenskleid...

...der wandernden Magiere", sagt sich Ayron und macht sich auf den beschwerlichen Weg. Tatsächlich ist seine einzige Waffe, wie es sich für einen jugendlichen Magier gehört, ein Stab. Mit magischer Kraft geladen, kann Ayron damit den unzähligen schrecklichen Monstern den Garaus machen, die ihm auf seiner großen Fahrt quer durch Celtland begegnen. Doch seine Mission ist nicht allein, das uralte Buch Eletale zu retten: Er folgt den Spuren seines Vaters, Lord Bartholomy, der bei derselben Mission verschollen ist. Haben ihn die bösen Mächte gefangengenommen? Ist er vielleicht gar nicht mehr am Leben? Die Angst um ihn treibt Ayron weiter. Sein Weg führt ihn durch alle vier Regionen Celtlands. Er weiß, daß es seine Aufgabe ist, diesen Weg bis zum Ende zu gehen, denn sonst ist seine Heimat endgültig verloren!



Hit him with your magic stick!

Holy Magic Century ist ein klassisches Rollenspiel-Abenteuer, und so neben Mystical Ninja starring Goemon eines der ersten Spiele dieser Art für das Nintendo64. Natürlich sind alle typischen Zutaten eines RPGs hier vorhanden: Ein Charakter, den man aufpowern muß, damit er während seiner großen Reise immer stärker und seine magischen Kräfte immer effektiver werden. Dazu kommen unzählige Bewohner in den Städten und Dörfern, mit denen sich Ayron unterhalten muß, um notwendige Informationen, Hinweise und Items zu erhalten. Und dann sind da natürlich die vielen Bestien – ganz Celtland wimmelt von Monstern! Ayrons Weg wird daher beschwerlicher, je weiter er kommt und je mehr er erlebt hat.

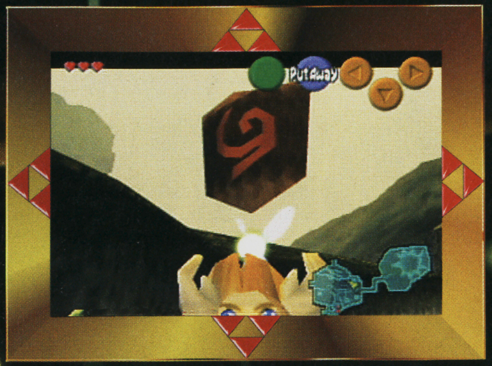
Das Kampfsystem in Holy Magic Century ist gut durchdacht: Trifft Ayron auf Gegner, die ihm ans Leder wollen, entsteht eine durch dünne Linien markierte große Kampfarena. Die Kämpfe laufen nach einem Rundensystem ab, und die Partei, die gerade am Zug ist, wird wiederum von einer kleineren Arena umgeben. Nun kann Ayron die Monster entweder mit Magie angreifen, oder näher treten, um ihnen mit dem magischen Stab ordentlich auf den Pelz zu geben. Doch der junge Magier ist nicht gezwungen, zu kämpfen. Befindet sich Ayron nah genug am Rand der großen Arena, kann er auch flüchten: Wenn seine persönliche Arena aus der großen Umrandung herausragt, kann er sich in dem äußeren Bereich retten und sich aus dem Staub machen!

Holy Magic Century™ is a trademark of Konami Co., Ltd.
Konami ® is a registered trademark of Konami Co., Ltd.
© 1998 Imagineer Co., Ltd.

Die erste Aufgabe

Nachdem Link von Navi über die Geschehnisse informiert wurde, muß er vor den Deku-Baum treten. Für die Bewohner des Dorfes ist es jedoch unmöglich, das Dorf ohne einen Gegenstand mit dem Symbol des Deku-Baums zu verlassen. Aus diesem Grund muß sich Link zunächst auf die Suche nach einem Schild machen, der dieses Symbol trägt. Der Schild ist zudem der „Schlüssel" für den Weg durch eine kurze Waldpassage, die direkt zum Deku-Baum führt. Findet Ihr den Schild nicht, läßt Euch der Wächter nicht passieren!

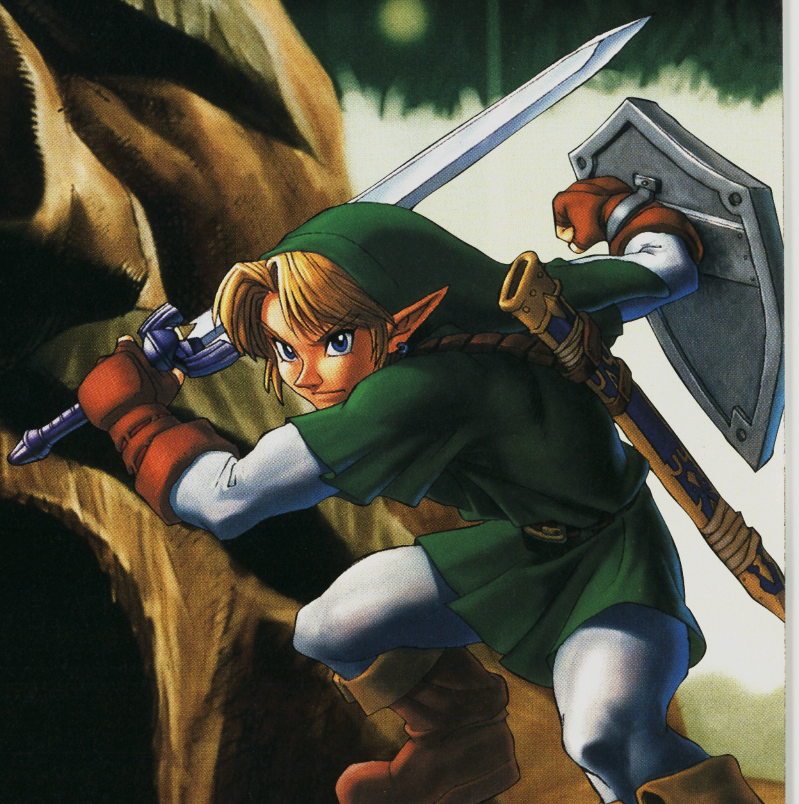
Mido, das Oberhaupt des Dorfes, mag Link nicht besonders. Ohne den Deku-Schild läßt er ihn nicht passieren.



Der Deku-Schild trägt das Zeichen des mächtigen Baumes. Habt Ihr den Schild, muß Mido Euch passieren lassen.

Idyllisches Kokiri

Wohl noch nie gab es in einem Videospiel ein idyllischeres Plätzchen als das Dorf Kokiri. Inmitten einer geschützten Waldlichtung gelegen, findet man hier alles vor, was eine Oase der Ruhe ausmacht: Wiesen, Bäume, einen Wasserfall, einen Teich – und natürlich die Baumhäuser der Dorfbewohner, in denen mancher Gegenstand verborgen ist. In Kisten oder Krügen sind meist nützliche Gegenstände versteckt, die Link in der einen oder anderen Situation sicher noch gut gebrauchen kann. Zudem ist jeder Kokiri bemüht, Link mit Ratschlägen und Tips zu versorgen. Aber nicht nur in den Häusern, auch auf den Wiesen und Auen des Dorfes lauern Geheimnisse. Unter Steinen, hinter Büschen, hinter schmalen Schächten und sogar im Wasser finden sich Gegenstände. Einer dieser Gegenstände ist beispielsweise Links Schwert. Habt Ihr das Schwert gefunden, könnt Ihr einen Trainings-Parcours durchlaufen, in dem Ihr den Umgang mit der Waffe erlernt.



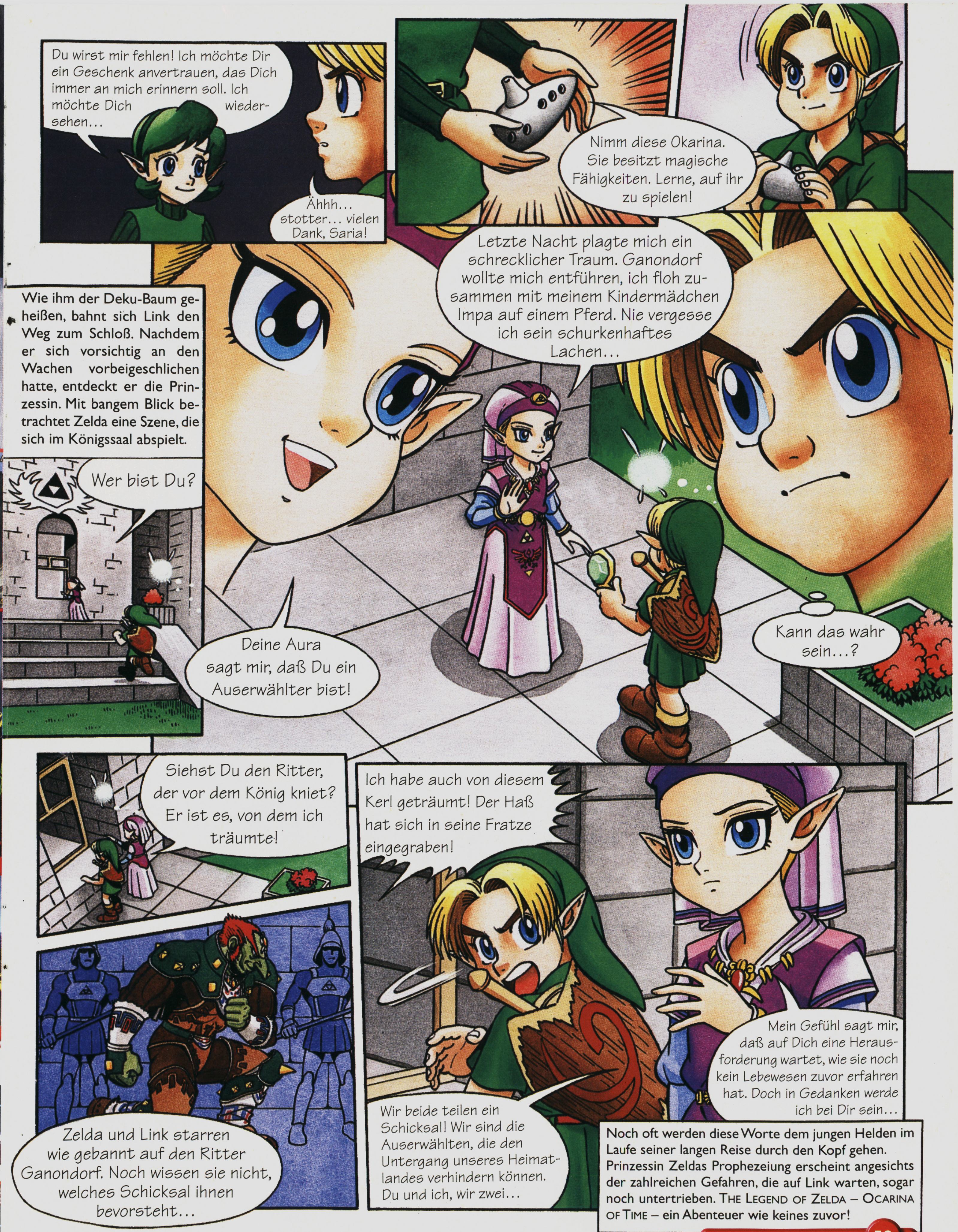
Ein traumhaftes kleines Dorf inmitten des Kokiri-Waldes.

Im Haus von Mido findet Link einige Truhen, deren Inhalt ihm von Nutzen sein kann.

Im Haus der Allwissenden Brüder erhält Link manche wertvolle Information.

Infogrames bringt mit V-Rally 99 Edition ein Rennspiel auf den europäischen Markt, das absolutes Arcade-Feeling in die Wohnstuben bringt. Zahlreiche Optionen, viele internationale Strecken und offiziell lizensierte Original Rennwagen der Rallyszene versprechen etliche Stunden Racefun für Jungs, die neue Herausforderungen suchen, und Mädels, die kein Wagnis schrecken. Hinter dem Lenkrad eines solchen Rennboliden wird sich weisen, wer die Nerven behält und im richtigen Augenblick seine Talente als Rallypilot einzusetzen vermag. (jk)

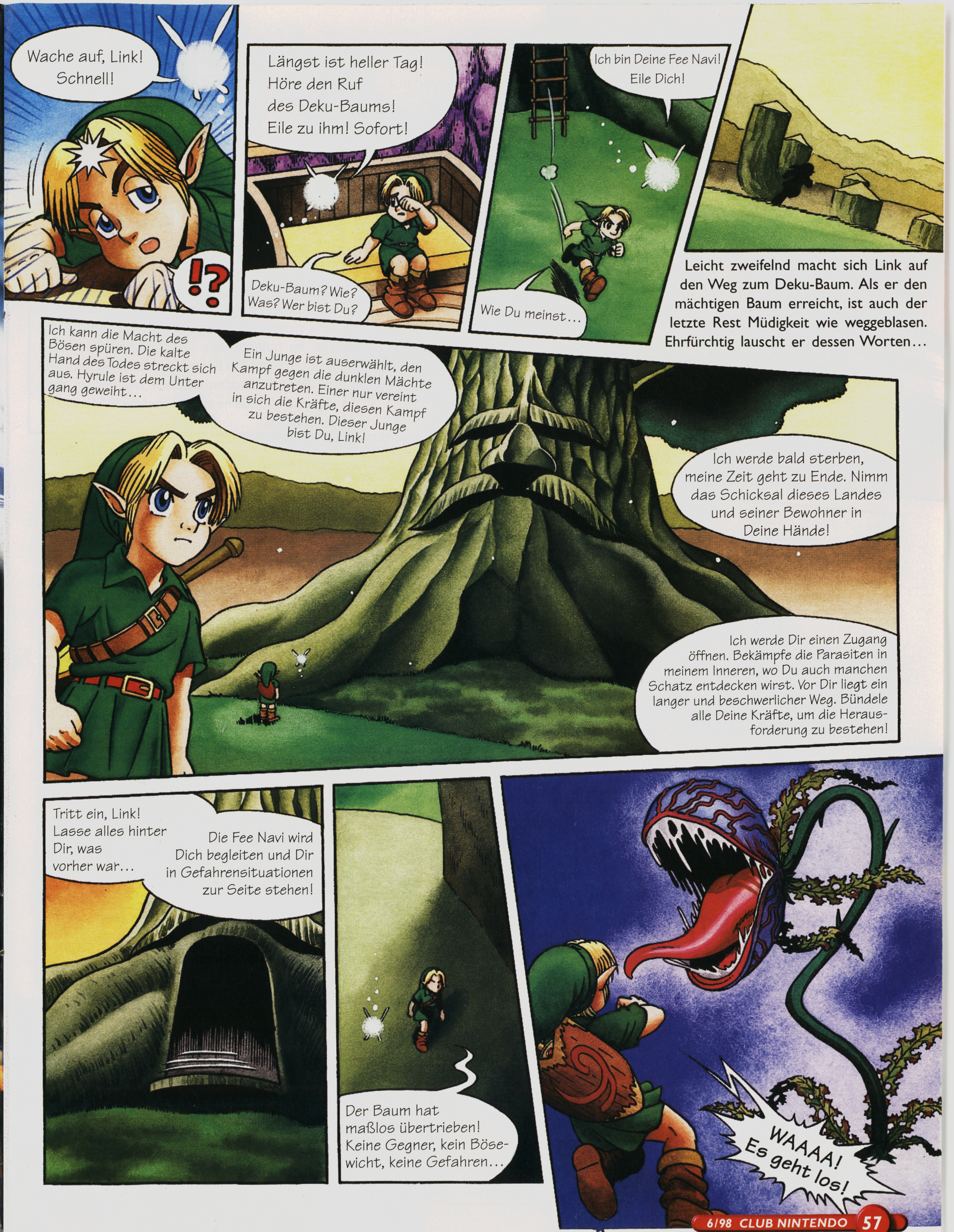
© 1998 Infogrames



DAS LANGE WARTEN HAT BALD EIN ENDE

BODY HARVEST

ZWEI JAHRE IST ES NUN HER, SEITDEM DAS GENIALE PROGRAMMIERER-TEAM VON DMA DESIGN ZUM ERSTEN MAL SEIN 3D-ACTION ADVENTURE BODY HARVEST ANKÜNDIGTE. DAS GESPANNTE WARTEN HAT JETZT EIN ENDE, UND WIR KÖNNEN EUCH VERSICHERN, ES HAT SICH GELOHNT: DIE DMA-DESIGNER HABEN DIE ZEIT GENUTZT UND EINEN PACKENDEN ACTIONREISSER ENTWICKELT, DER ALLE EURE WÜNSCHE ERFÜLLEN WIRD. DIE MACHER VON UNIRACERS UND LEMMINGS HABEN GESCHICKT ROLEPLAYING-SEQUENZEN, KLASSISCHE SHOOT-EM-UP ACTION UND RASANTE RACINGPARTS MIT EINER EINZIGARTIGEN STORY VERKNÜPFT. (AF)

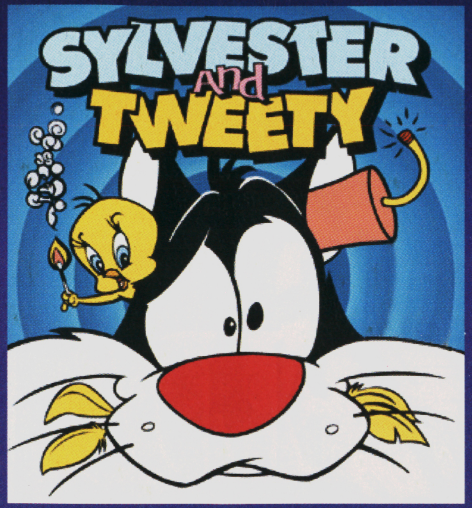


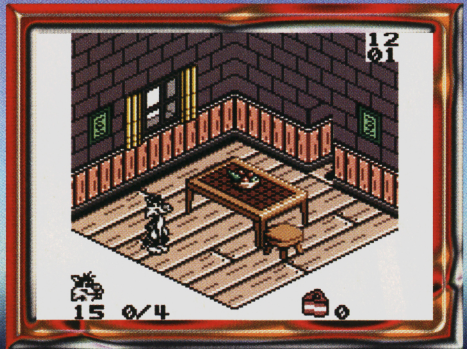
wipEout™ 64

MIT EINER BRANDNEUEN VERSION DES ULTRASCHNELLEN FUTURE-RENNSPIELS WIPEOUT DEBÜTIERT DIE ENTWICKLERFIRMA PSYGNOSIS AUF NINTENDOS 64-BIT CONSOLE. WIPEOUT 64 SETZT NEUE MASSSTÄBE: INNOVATIVES DESIGN, AUFREGEND SCHÖNE GRAFIKEN, EIN DURCHDACHTES GAMEPLAY UND EIN SPIELTEMPO, DAS EUCH AUS DEN SOCKEN HAUEN WIRD. ALL DIES VEREINT DIE NEUE VERSION DES RENNSPIELS MIT KULTFAKTOR AUF DEM NINTENDO64. BEREITS DIE ERSTEN FAHRVERSUCHE FASZINIEREN SO SEHR, DASS MAN DEN CONTROLLER NICHT MEHR AUS DER HAND LÄSST UND SICH WIE IM RAUSCH AUF DIE UNBARMHERZIGE JAGD NACH DEN BESTZEITEN BEGIBT.
(JK)

MIT VOLLGAS IN NEUE DIMENSIONEN

Insgesamt bietet Wipeout 64 vier Rennklassen, die sich recht heftig in ihrem Schwierigkeitsgrad unterscheiden: Vector, Venom, Rapier und Phantom. Vector ist für Anfänger gedacht, die mit den Gleitern noch etwas üben und erst ein Gefühl für das Vehikel bekommen wollen. Die Rennklasse Venom stellt den mittleren Schwierigkeitsgrad dar, in dem man auch schon mal an den verschiedenen Waffensystemen herumexperimentieren kann. Rapier und Phantom sind die beiden Halsbrechermodi, die eine knallharte Herausforderung für Profis darstellen. Hier müßt Ihr schon perfekte Piloten sein, die ihr Handwerk verstehen und sowohl mit der Steuerung als auch mit den Waffensystemen blind zurechtkommen.



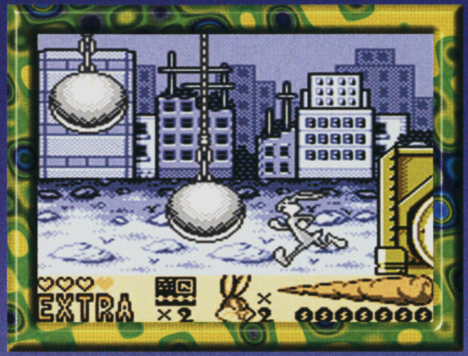


In diesem mit deutschen Bildschirmtext ausgestatteten Strategiespiel, spielt Ihr ähnlich wie bei "Die Maus" in einer isometrischen Sichtweise. Das 3D-Feeling, das bei diesem Spiel sehr gut rüberkommt, wird durch die tollen Farben des Game Boy Colors noch verstärkt. Die Rätsel sind zahlreich und so manch einer wird ganz schön zu knobeln haben. Doch dank des Paßwortsystems könnt Ihr später problemlos direkt in bereits erspielte, höhere Welten einsteigen.

LOONEY TUNES, characters, names, and all related indicia are trademarks of Warner Bros. © 1998
© 1998 INFOGRAMES

BUGS BUNNY & Lola Bunny

Bugs Bunny, der berühmteste Hase der Unterhaltungsgeschichte, und die hübsche Lola haben ein dickes Problem. Teuflische Mächte in Form von altbekannten Gegnern treiben in ihrem Garten ihr Unwesen und rauben auf unverschämteste Weise ihre heißgeliebten Snacks: Leckere Karotten. Es gilt nun, die geraubten Karotten zurückzuerobern. Durch Drücken des Select-Knopfes könnt Ihr entscheiden, ob Ihr mit Bugs Bunny oder mit Lola spielen wollt.



Das Spiel verfügt über deutschen Bildschirmtext und ein Paßwortsystem, mit dem Ihr jederzeit wieder an der zuletzt gespielten Stelle einsteigen könnt. Special-Items wie zum Beispiel die Propeller-Ohren oder Extra-Energie sorgen für reichlich Abwechslung in diesem grafisch toll programmierten Jump'n' Abenteuer-Spiel. Sowohl Anfänger als auch Fortgeschrittene werden ihren Spaß haben, da das Spiel über zwei verschiedene Schwierigkeitsgrade verfügt.

Release-Liste!

- Bust-A-Move 3
- WWF Warzone
- Asterix & Obelix
- Die Maus
- Die Schlümpfe im Alptraumland
- Turok 2
- Lucky Luke
- Tim in Tibet
- Bugs Bunny – Crazy Castle 3
- Shadowgate Classic
- Top Gear Pocket
- Int. Superstar Soccer 98 Pocket
- NFL Blitz
- Rampage World Tour
- San Francisco Rush
- Super Mario Color
- Conker's Pocket Tales
- Power Quest
- Shanghai Pocket
- Cool Hand
- Montezuma's Return
- Mud & Metal
- Reservoir Rat
- Small Soldiers
- Titus Jr.

CHOPPER ATTACK

Midways Action-Kracher Chopper Attack ist das erste Hubschrauberspiel, das für das Nintendo64 entwickelt wurde. Über prächtige 3D-Landschaften können angehende Helikopterpiloten fliegen und versuchen, die schändlichen Machenschaften terroristischer Rebellen zu unterbinden. Reaktionsvermögen, Entscheidungskraft, Mut und taktisches Vorgehen sind nur einige der Voraussetzungen, die Ihr mitbringen solltet, um die umfangreichen Missionen erfolgreich zu bestehen. (jk)

ICH BIN HUBSCHRAUBERPILOT. HELFE IN DER NOT...

Acht verschiedene Kampfhubschrauber stehen Euch zur Auswahl. Jedes einzelne dieser High-Tech-Fluggeräte verfügt dabei über ganz spezielle Eigenschaften. Schnelligkeit, Stärke, Panzerung, Größe und Art der Waffensysteme, das alles müßt Ihr berücksichtigen, bevor Ihr Euch für einen Helikopter entscheidet. Habt Ihr Eure Wahl getroffen, könnt Ihr in einem Shop die jeweiligen Waffen kaufen. Luft-Luft-Raketen, Minen oder Cluster-Bomben, hier findet das Pilotenherz alles, was es begehrt. Wie nicht anders zu erwarten, gibt es diese exklusiven Gegenstände nicht umsonst. Jede Waffe hat ihren Preis, und sobald Ihr in diesem explosiven Supermarkt etwas kauft, wird Euch der entsprechende Betrag vom Konto abgebucht. Innerhalb der Missionen erhaltet Ihr dann Abschußprämien, mit denen Ihr das geplünderte Konto wieder auffüllen könnt.

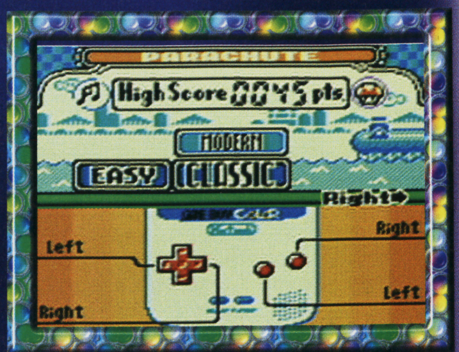
Solch ein Waffenarsenal macht Lust auf mehr, oder?

Die Elite der Piloten fliegt nur allerbeste Hubschrauber!

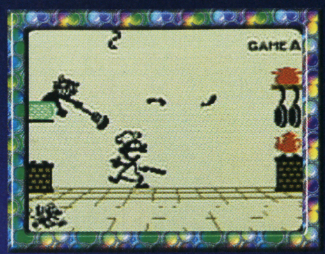
Game & Watch Gallery 2 für den Game Boy Color vereint nicht zwei, nicht drei, nicht vier, sondern gleich fünf(!) Geschicklichkeitsspiele in einem Modul. Die Spiele können entweder im Classic- oder im neuprogrammierten Modern-Modus gespielt werden. Bereits die Classic-Spiele faszinieren stundenlang, doch die Modern-Versionen der Spiele erhöhen den Suchtfaktor um ein Vielfaches. Tagelanges, reines Spielvergnügen ist garantiert, denn kein Weg führt an diesen verflixt kniffligen Spielen vorbei. Erst wenn man den Highscore in einem Spiel geknackt hat, mag man sich an die nächste Herausforderung wagen. (jk)

GAME & WATCH GALLERY 2™

Game & Watch Gallery 2 bietet in den jeweiligen Spielvarianten jeweils zwei einstellbare Schwierigkeitsgrade, die für langanhaltenden Spielspaß sorgen. Völlig neu ist auch die „Gallery Corner“, in der sich der Spieler Tips zu den einzelnen Spielen anschauen kann. Hat man sich für eine Variante entschieden, kann es auch schon losgehen.



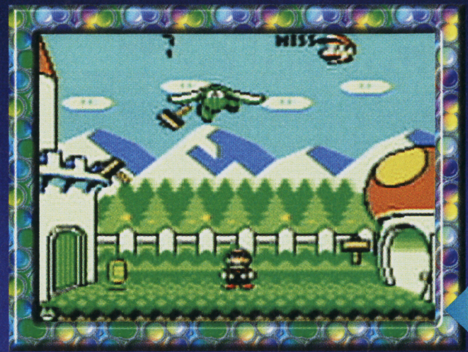
Ihr könnt zwischen der Classic- und der Modern-Variante wählen.



So sahen die Spiele früher im Original aus.

PARACHUTE

Bei diesem Game ist es Eure Aufgabe, vom Himmel fallende Teufelsspringer aufzufangen. Dabei erhöht sich die Zahl der todesmutigen Springer, je weiter Ihr im Spiel vorankommt. Keine leichte Aufgabe, zumal jeder Fehler mit einem mitleiderregenden Anblick bestraft wird: Springer, die nicht im rettenden Boot landen, sehen aus wie ein Crêpe Suzette.

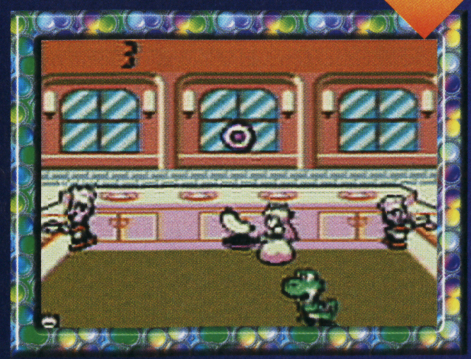


HELMET

Auch in diesem Spiel fällt etwas vom Himmel. Doch hier muß man darauf achten, daß man nichts auf die Mütze bekommt, denn die herabfallenden Gegenstände sind ziemlich hart. Hämmern und sonstigem Werkzeug gilt es geschickt auszuweichen.

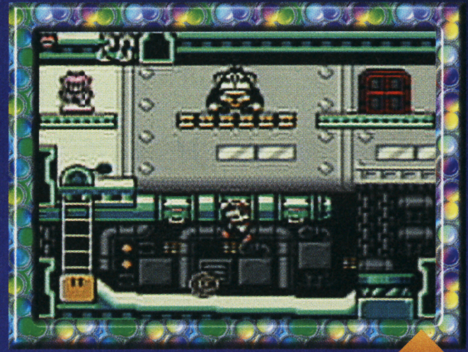
CHEF

Dieses Spiel ist etwas für Feinschmecker. Hier werden Würste und Spiegeleier durch die Küche geworfen, als seien es bunte Jonglierbälle. Ihr müßt versuchen sie in Windeseile vor dem Schicksal zu bewahren, fürchterlich auf den Boden zu klatschen.



VERMIN

Hier geht es darum, gefährliche Kriechtiere und schwabbelige Insekten aus dem Weg zu räumen, bevor man selbst getroffen wird. Im Modern-Modus verteidigt Yoshi auf diese Weise seine Yoshi-Eier. Hoffentlich geht das gut.



DONKEY KONG

Der Kult-Klassiker Donkey Kong stellt schon seit Jahren eine mächtige Herausforderung dar. Auf dem Game Boy Color, im neuen farbigen Kleid, muß Mario deshalb auch wieder seine geliebte Prinzessin vor dem durchgeknallten Donkey Kong retten. Eine nervenaufreibende Angelegenheit.

FIRST LOOK INFO

Game & Watch Gallery 2 stellt hohe Herausforderungen an Eure Geschicklichkeit und Euer Reaktionsvermögen. Die kniffligen Tüftelspiele im Classic- oder Modern-Modus machen so viel Spaß, daß die Zeit wie im Flug vergeht und aus Minuten Stunden werden. Dank des batteriegestützten Speichers werden Eure Highscores gesichert. Die fünf original Game & Watch-Klassiker wurden auf ein Modul gepackt und bieten somit fünffachen Puzzlespaß zum Preis eines Spieles. Die beiden einstellbaren Schwierigkeitsgrade tragen dazu bei, den garantierten Suchtfaktor noch zu erhöhen. Die Spiele der Game & Watch Gallery 2 sind der ideale Zeitvertreib und perfekte Pausenfüller!

© 1980-1982, 1997, 1998 Nintendo. © 1998 Nintendo Co.,Ltd.

Während einer Recherche entdeckt Lois Lane die schreckliche neue Erfindung des Schurken Lex Luthors. Die LexoSkel 5000, eine tödliche Waffe, ist das jüngste Produkt seiner kriminellen Fantasie und hat das Potential, mit ihrer immensen Macht ganz Metropolis zu vernichten. Lex kidnappt Lois, damit sie ihre gefährliche Entdeckung nicht preisgeben kann. In ihrer Not ruft sie verzweifelt nach…

[af] **Superman!**

FLY AND FIGHT

Schneller als der Wind!

Höchst gefährlich, weil unberechenbar: die LexoSkel 5000!

SUPERMAN, HILF MIR!

Und natürlich, der stahlharte Superheld hört das Klagen der bedrängten Schönen. Pfeilschnell schießt er in die Lüfte, um Lois zur Hilfe zu eilen und sie aus den Fängen des Fieslings zu befreien. Doch nicht nur sie – die gesamte Stadt ist in Gefahr! Superman ist gefordert, die Bürger von Metropolis vor der unberechenbaren Bedrohung durch die LexoSkel 5000 zu bewahren. Ohne Frage, diese Mission ist hart. Bei seinen Ermittlungen muß er all seine übermenschlichen Superkräfte einsetzen, um seine Angebetete den Klauen des Verbrechers zu entreißen, Kryptonitdiffusoren zu neutralisieren, die Bewohner eines brennenden Hauses zu retten und das drohende Unheil von Metropolis abzuwenden.

© Titus 1998 – All rights reserved.

Saftbar

Der Wirt dieser Bar ist im ganzen Land dafür bekannt, daß er die besten Säftchen mixt. So wundert es dann auch keinen, daß seine Säfte besondere, energiespendende Kräfte haben. Zugegeben, die Getränke sind nicht gerade billig, doch braucht Euer Held ab und zu etwas Stärkung.

Kirche

Außer, daß Ihr in der Kirche für eine gute Ernte beten könnt, hat die Priesterin noch einen speziellen Service auf Lager: Sie kann Euch Eure Zukunft voraussagen. Doch solltet Ihr Euch von Ihren Weissagungen nicht zu sehr beeindrucken lassen, sondern Euer Schicksal selbst in die Hand nehmen.

Zimmermann

Dieser begabte Handwerker verkauft Holz, das man entweder für den Hausbau oder für das Errichten eines Zaunes gebrauchen kann. Habt Ihr genug Holz und vor allem genügend Geld zusammen, könnt Ihr den Zimmermann um den Ausbau Eures Hauses bitten. Er wird Euch besuchen und innerhalb von drei Tagen aus der Hütte eine Luxusholzvilla bauen.

Fachmarkt

Hier gibt es alles, was man für die handwerkliche Arbeit auf einer Farm braucht. Von der Melkmaschine bis hin zur Kuhbürste könnt Ihr hier jede Menge nützlicher Gegenstände kaufen. Die Preise sind allerdings nicht ohne, und so kann es durchaus vorkommen, daß Ihr ein Teil besonders benötigt, es Euch aber erst sehr viel später leisten könnt.

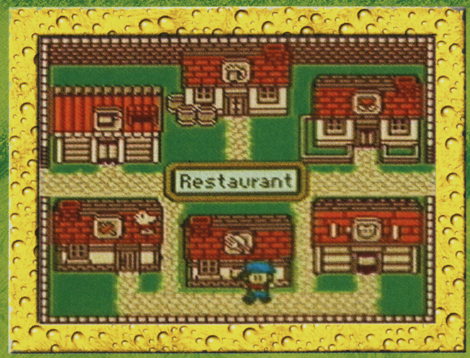
Der Typ mit dem Bart ist der beste Zimmermann weit und breit!

Viehhändler

Hühner und Kühe, das sind die Tiere, die Ihr hier kaufen könnt. Der Viehhändler ist aber sehr besorgt um seine Tiere und wird sie Euch erst verkaufen, wenn Ihr genug Gras angepflanzt habt. Das Gras benötigt Ihr nämlich nach dem Mähen als Futter für das liebe Vieh. Auch könnt Ihr hier Medizin oder den magischen Staub kaufen, mit dem Ihr Eure Kühe bestäuben könnt, die daraufhin trächtig werden.

Restaurant

Ähnlich wie in der Saftbar könnt Ihr im Restaurant Nahrungsmittel kaufen, die den jungen Helden mit frischer Energie versorgen. Arbeitet er den ganzen Tag, dann wird er das eine oder andere Mal in den Rucksack greifen und die Köstlichkeiten aus dem Restaurant verzehren.



Des Farmers liebster Aufenthaltsort: Das örtliche Restaurant!

FIRST LOOK INFO

Bereits auf dem Super Nintendo fand der Vorgänger dieses Spieles viele Fans, die dem Farmerleben völlig verfielen.

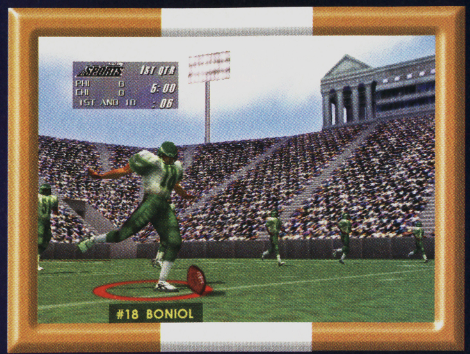
Ob man nun auf seiner Farm arbeitet oder lieber in der Stadt neue Vorräte einkaufen möchte, Harvest Moon bietet ein breites Spektrum an Spielmöglichkeiten mit neuen Features und neuen Aufgaben, die ein längerfristiges Spielvergnügen garantieren.

Dem ökologisch orientierten Spieler wird eine strategisch gut durchdachte Vorgehensweise abverlangt. Wer sinnlos durch die Gegend streift und sorglos seine Saat ausstreut, wird nicht allzu weit kommen.

Wie so oft im Leben ist es die richtige Mischung aus Gehirnschmalz und Muskelkraft, die den Weg zum Erfolg weist.

Harvest Moon für den Game Boy Color ist mit einem batteriegestützten Speicher ausgerüstet und verfügt über deutsche Bildschirmtexte.

Die populärste Liga der Welt – die American Football League – bittet zum Tanz um das Ei. Selten zuvor wurde der Kampf um die Pille für den Mann so spektakulär in Szene gesetzt wie auf diesem Modul. Grafik, Sounds und Gameplay – bei NFL Quarterback Club 99 stimmt einfach alles. Laßt Euch faszinieren von den realistischen Moves, den glatten Bewegungen und den beeindruckenden Details, denn mit dem Expansion Pak glaubt Ihr, wirklich selbst dabei zu sein. (af)



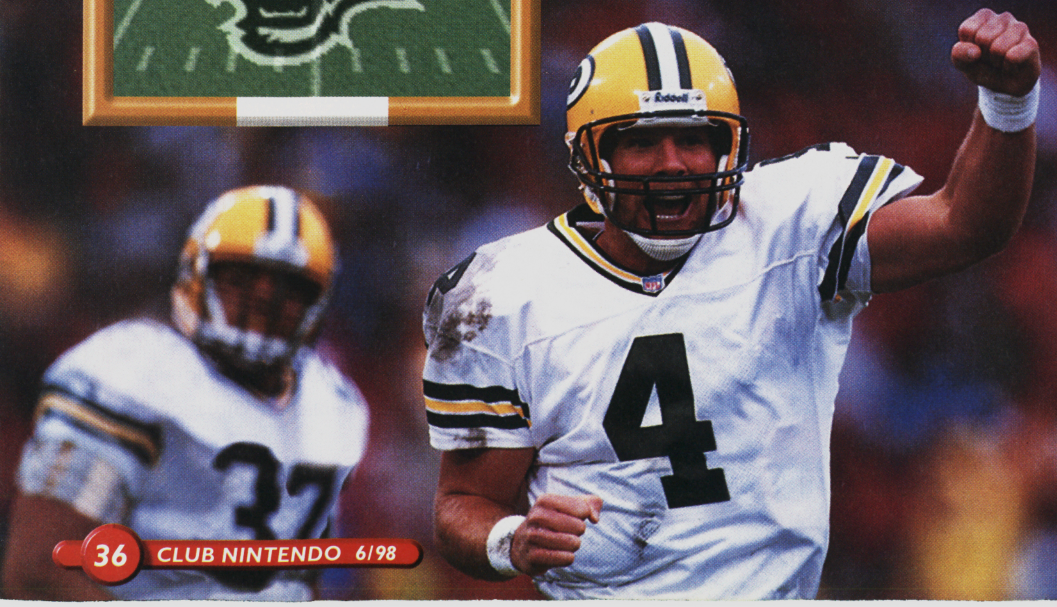
OFFENSIVE TAKTIK VS. DEFENSIVE TECHNIK

TOUCHDOWN LIVE!

Nach dem überragenden Erfolg von NFL Quarterback Club 98 als erfolgreichstes US-Sportsgame des letzten Jahres wird auch die 99er Version in Kürze einschlagen wie eine Bombe. Acclaim sei Dank wird NFL Quarterback Club 99 eins der ersten Nintendo64 Spiele sein, das das neue Expansion Pak unterstützt, und was das bedeutet... schnallt Euch an! Die 4 MB Speichererweiterung erlaubt Hi-Resolution Grafiken, von denen Ihr bislang nur geträumt habt. Nahtlose Übergänge zwischen einzelnen Moves, Abläufe und Strukturen werden fließender denn je gezeigt – also genau das richtige in einem Spiel, bei dem sich 22 rauhe Burschen einen blitzschnellen, gnadenlosen Kampf liefern. Durch die Expansion Pak-Unterstützung des Speichers lassen sich sogar bis zu eineinhalb Minuten Spielaction wiederholen!

GO FOR THE BOWL

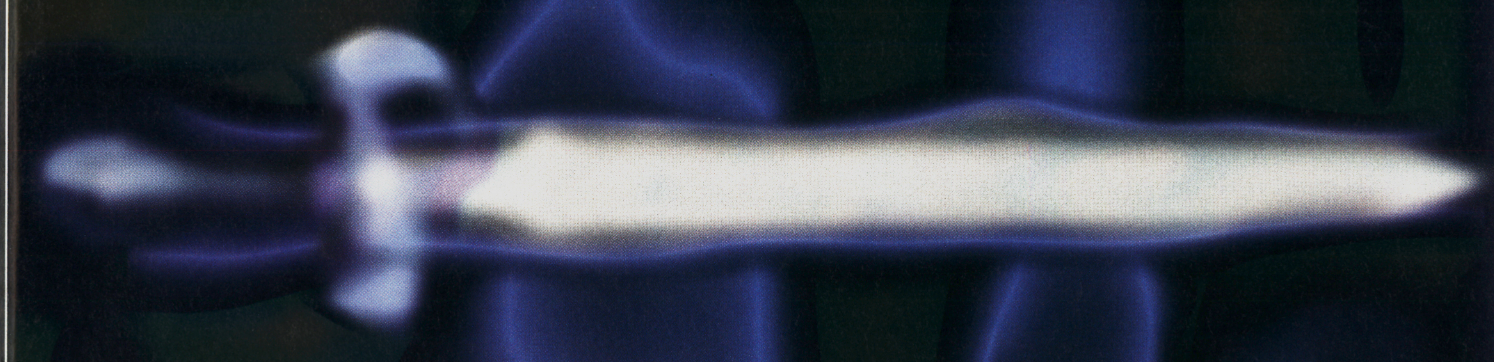
Inhaltlich bietet NFL Quarterback Club 99 alles, was das Herz eines Football-Fans begehrt: sämtliche 32 NFL-Teams, 6 NFL Europe-Clubs, also über 1500 Spieler, die sich in den dreißig 3-D gerenderten Originalstadien tummeln können. Neuartige Spielstrategien, ausgetüftelt vom Offensive Coordinator der New York Jets, Charlie Weis, überzeugen ebenso wie die authentischen Spielstile der Teams, so z.B. die West Coast Offense der 49ers oder die Ground Attack der Steelers. Als historisches Schmankerl könnt Ihr Euch die wichtigsten Momente der 32 vergangenen Super Bowls ansehen und miterleben. Auch die Create-Funktion läßt keinen Wunsch offen: ein neuer Spieler, ein Coach, ein Team, sogar neue Trikots könnt Ihr selbst entwerfen und Euch als Trainer versuchen. Ob Ihr es bis zum Super Bowl schafft?



FIRST LOOK INFO

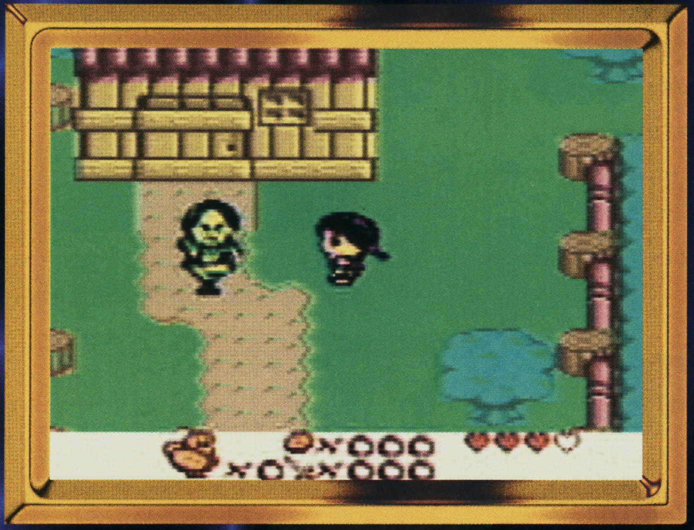
Designänderung vorbehalten

Die neuartige Ein-Knopf-Bedienung des analogen 3D-Joysticks erlaubt Euch ungeahnte Pässe. War früher das Paßspielen mit mehreren Bedienschritten und dem Drücken mehrerer Knöpfe verbunden, so kommt Ihr bei NFL Quarterback Club 99 in den Genuß des revolutionär einfachen One-Button Passing-Systems und seid damit erstmals in der Lage, wirklich punktgenau zu spielen. Einfach nur mit dem analogen 3D-Stick zielen und werfen – that's all! Die übersichtliche Split-Screen Kameraansicht für Offensive und Defensive sowie die unterschiedlichen Kamerawinkel inklusive einer Helmet-Cam bieten Euch zudem den totalen Überblick über das Geschehen auf dem Spielfeld. Tja, wer sich dann noch tacklen läßt, der ist selbst dran schuld.



Das Schwert des Gerechten

Mit dem Schwert in der Hand geht es weiter nach Süden. Dort befindet sich mitten in dem idyllischen Wäldchen eine kleine Hütte, vor der ein Mann steht. Er behauptet, der Bruder des Hühnerbarons zu sein und erzählt Euch von den besonderen Fähigkeiten des Schwertes. Außerdem verrät er Euch Eure nächste Mission. Ihr müßt den ganzen Wald von den Rittern säubern. Stellt Euch auf zahlreiche Kämpfe ein. Das Gute daran ist, daß Euer Schwert aufgepowert wird und Ihr jetzt auch endlich Goldstücke sammeln könnt, um möglichst bald abspeichern zu dürfen. Habt Ihr alle Ritter in der Umgebung besiegt, könnt Ihr zurück zum Schwertmeister laufen, der Euch neue Schwertkampftechniken beibringt. Die erste Technik, die er Euch vermittelt, ist die Kreisattacke. Haltet den Knopf gedrückt, bis sich das Schwert aufgeladen hat, und laßt ihn dann los, damit Eure Heldin einen kräftigen Rundumschlag ausführt. Nun könnt Ihr zu Merlin laufen. Der alte Zauberknilch hält sich in der Nähe des großen Sees auf und öffnet Euch eine Passage in das Innere der Burg.



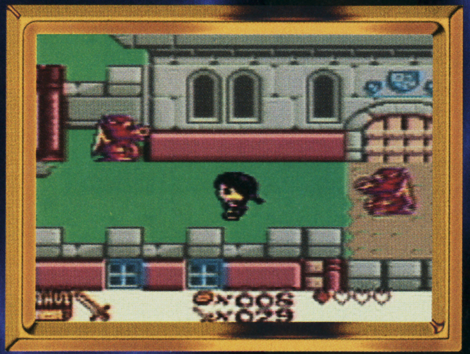
Der Schwertmeister bringt Euch neue Techniken bei!

Feurige Drachen und entlaufene Hunde

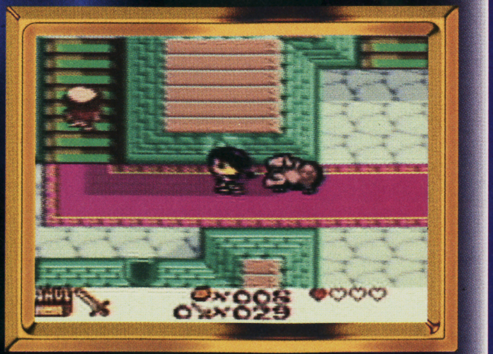
Bereits im Burghof geht es heftig zur Sache, große Feuerdrachen greifen Euch an. Die beste Methode, um die Urviecher zu besiegen, ist die neuerlernte Kreisattacke. Macht die Drachen fertig und begebt Euch dann in das Burginnere. Dort trefft Ihr einen Mann, der bitter verzweifelt ist. Er vermißt seinen treuen Hund, der sich in den labyrinthartigen Gängen der großen Burg verlaufen hat. Findet ihn und bringt ihn zu dem Mann, dieser wird Euch mit einem starken Schild belohnen. Danach geht es wieder zu Merlin, der Euch etwas von einem Schlüssel erzählt, den man nur mit dem Enterhaken erreichen kann. Auf der Suche nach diesem wertvollen Utensil findet Ihr auch einen Kompaß. Mit seiner Hilfe könnt Ihr eine Karte aufrufen, die Euch in den verwirrenden Gängen der Burg die Orientierung erleichtert. Doch warten noch zahlreiche andere Aufgaben in der Burg auf Euch, denn das Abenteuer ist noch lange nicht beendet. Ihr werdet Orte bereisen, die noch kein Mensch zuvor betreten durfte. Ihr werdet Geheimnisse lüften, die seit Äonen bestehen.

Macht Euch bereit für ein Abenteuer, das Euch in eine Zeit entführt, die voller Schrecken, aber auch voller Liebe und Güte war.

Diese dicke Bulldogge will zurück zu ihrem Herrchen.



Die Drachen sehen zwar putzig aus, sind aber brandgefährlich!



Paßt auf, daß Ihr Euch im Burginneren nicht verlauft.

WCW/nWo Revenge

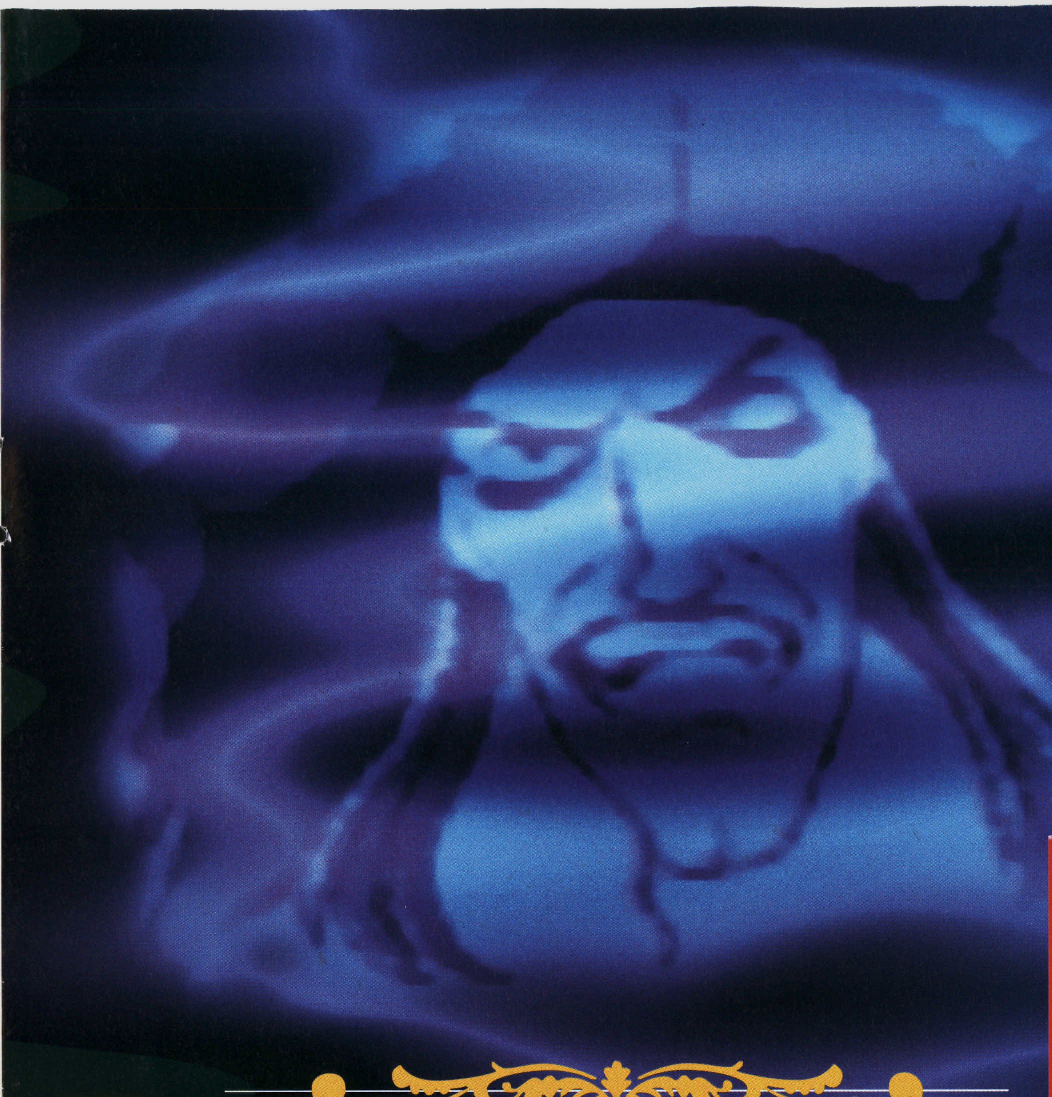
FIGHT YOUR PERFECT MATCH!

World Championship Wrestling gegen New World Order, das verspricht mehr Spannung als je zuvor. Die beiden rivalisierenden Ligen des Haudrauf-Sportes sind noch wilder und aggressiver als bei ihrer World Tour. Nicht nur die aktuellen Kämpfer der TV-Championships stehen hier im Ring, auch die exklusiven Pay-per-view Events (Bash at the Beach, Souled Out, Halloween Havoc...) könnt Ihr jetzt miterleben! Über 80 Fighter sind vertreten, sowohl die bekannten Recken aus WCW und nWO wie Raven, Hogan oder Goldberg, alle mit ihren aktuellen Statistiken, als auch zahlreiche versteckte Wrestler. Neu sind vor allem die gemeinen Waffen, die Ihr Euch aus dem Publikum greifen könnt. Denn wer wollte nicht schon immer mal mit einem Straßenschild, einem Mülleimer oder einer Aktentasche auf die muskelbepackten Fleischberge losgehen? Und das sogar im Ring! Ebenfalls erfrischend schlagkräftig ist der Battle Royal Modus, bei dem je 4 Gladiatoren gleichzeitig im Ring stehen und aufeinander einhauen, bis von den 40 Fightern (mehr als beim Royal Rumble) nur noch einer übrig bleibt. Auch könnt Ihr die Daten Eurer Helden immer auf dem Laufenden halten und aktualisieren, falls mal einer die Liga wechselt. Optisch überzeugen die Wiederholungen besonders schön ausgeführter Würfe, die unterschiedlichen Kamerawinkel sowie die Originaleingänge der Kampfarenen. Die 128 Megabit Cartridge macht sich auch bei der immensen Anzahl an Kämpfern und den über 300 einzigartigen Wrestling Moves bezahlt. Der Sound stimmt, die original WCW und nWO Ligahymnen ertönen, und Ihr könnt in allen fünf authentischen WCW Championshipklassen (TV, Cruiserweight, Tag Team, U.S., Heavyweight) spielen. Are u ready 2 rumble?

Penny Racers

KANNIBALEN DER RENNSTRECKE

Mit Spielzeugautos Bestzeiten fahren? Auf der selbst entworfenen Rennstrecke? Mit miesen kleinen Waffen? PENNY RACERS bietet Euch dieses Racingvergnügen ganz im kultigen Mario Kart Stil. Wählen könnt Ihr zwischen 13 lustigen Rennwagen, die sich auch wild überschlagen oder mal auf zwei Rädern um die Kurven der neun haarsträubenden Rennpisten preschen, durch Regen und Schnee, vorbei an Lavaseen und durch Wasserfälle hindurch. Oder Ihr stellt Euch mit dem Track Editor eine individuelle Strecke zusammen, baut Kurven und Gefälle ein, und schon seid Ihr auf Eurem eigenen Nürburgring! Und knockt die gegnerischen Fahrer mit Bomben, Landminen und Spikes aus. Je besser Ihr fahrt, desto mehr Möglichkeiten habt Ihr nämlich, Aussehen, Motor, Reifen, Bremsen und 100 andere Fahrzeugteile (inklusive gemeiner Waffen!) zu tunen. Als Gewinner eines Rennens könnt Ihr sogar die anderen Autos ausschlachten und deren Items in Euren Wagen einbauen. Car cannibalism pur!



Ein Abenteuer und seine Folgen!

QUEST FOR CAMELOT ist nicht nur ein Abenteuer, in dem Ihr gegen finstere Ritter und schreckliche Geister kämpft, sondern in dem Ihr auch die Gehirnzellen aktivieren müßt. Ein Rätsel jagt das nächste. Nur wer nach neuen Wegen sucht, sich von den üblichen Vorgehensweisen freimacht, wird am Ende gegen Sir Ruber antreten dürfen. Es versteht sich von selbst, daß bei einem solch komplexen Abenteuer der batteriegestützte Speicher nicht fehlen darf. Doch auch hier bietet QUEST FOR CAMELOT eine innovative Idee. Für das Speichern müßt Ihr nämlich die eisernen Reserven angehen. Jeder Speichervorgang kostet Euch 50 Goldstücke. Die könnt Ihr Euch erkämpfen, indem Ihr möglichst viele Gegner besiegt. Manchmal hinterlassen sie Goldstücke, manchmal aber auch wertvolle Energieherzen.

Wenn Ihr mit dem Schwert den Baum fällt, findet Ihr einen geheimen Energiecontainer.

Quest for Chamelot, characters, names and all related indicia are trademarks of Warner Bros. © 1998. © 1998 Titus. © 1998 Nintendo Co., Ltd.

FIRST LOOK INFO

Die dramatische Story rund um Artus und das legendäre Schwert, die sich eng an den Zeichentrickfilm aus den Warner Bros. Studios hält, ist der Einstieg zu einem der schönsten, aufregendsten und komplexesten Abenteuer auf dem Game Boy Color.

QUEST FOR CAMELOT zeichnet sich durch tolle Grafiken, ein kluges Gameplay, gewaltige Aufgaben, knifflige Rätsel sowie zahlreiche Gegner und Endbosse aus.

Ihr dürft in die Rolle der mutigen Kayley schlüpfen und erlebt das Action-Adventure Eures Lebens.

Das Spiel verfügt über einen batteriegestützten Speicher und deutsche Bildschirmtexte.

QUEST FOR CAMELOT hält dem direkten Vergleich mit dem Kultspiel THE LEGEND OF ZELDA – LINK´S AWAKENING auf dem Game Boy stand.

In seiner Komplexität ist dieses Spiel ein wirklich empfehlenswertes Modul.

HOTLINE

Wie erreiche ich die achte Welt „Rusty Bucket Bay“?

Banjo-Kazooie™* — N64

Um diese Welt zu finden, müssen zwei Schalter aktiviert werden: I. Schalter:
Das Gitter, das sich auf dem Friedhof befindet, der zur Welt „Mad Monster Mansion“ führt, muß mit dem Schnabelsprung beseitigt werden. Hat man sich in Mumbos Höhle (7. Welt) in den Kürbis verwandeln lassen, sollte man dem Weg durch das Gitter folgen, denn er führt zum Familiengrab. Dort kann der erste Schalter aktiviert werden.

2. Schalter:
In dem Raum, in dem die Spinnennetze zu finden sind, muß man dem rechten Weg nach oben folgen und die 450 Noten-Tür, die in die Richtung des 7. Puzzle-Bildes führt, passieren. Hat man den Tunnel durchtaucht und im nächsten Raum die Wasseroberfläche erreicht, muß man über die Steinplattform die Treppe nach oben klettern und sich auf den Kistenstapel begeben. Von dort sollte man zur Kiste mit dem RARE-Symbol flattern und sie mit einer Kopfgranate zerstören. Dadurch erscheint der zweite Schalter.

Wenn das Wasser ein zweites Mal gestiegen ist, erreicht man das Puzzlebild und kann in den Eingang des Schiffes hineintauchen und die 8. Welt betreten.

Rechts unten in der Tür erlangt Ihr Zutritt zur Gruft!

Im Innern des Sarkophags findet Ihr den ersten Schalter!

Hier geht's rein!

Nachdem ich im Level „Flucht vor dem CIA“ die NOC-Liste erhalten habe, komme ich nicht mehr vom Dach herunter, da mich Stromsperren am Weiterkommen hindern. Was tun?

N64 — **Mission: Impossible™**

Auf dem Dach gibt es verschiedene Kisten zu finden. Von einer dieser Kisten kann man diagonal über die Stromsperre hinüberspringen. Tip: Man sollte die Kontaktlinsen benutzen, um die Laser erkennen zu können! Achtet auch auf die Wachen, damit sie Euch beim Herunterspringen nicht ertappen.

Dies ist die richtige Kiste!

Wie erreiche ich die versteckten Fahrer, Fahrzeuge und die geheime Strecke?

F-1 World Grand Prix™ — N64

Versteckte Fahrer: Silberschweif und Goldstern
Um diese Zusatzfahrer zu erhalten, muß man bei den Szenarien zuerst 60 Punkte erspielen, damit das Ultimativ-Szenario (25 Punkte) aktiviert wird.

Möchtet Ihr den Silberschweif erhalten, dann müßt Ihr im Szenario 80 Punkte erzielt haben. Beim Goldstern dagegen sind es noch einmal 10 Punkte mehr, also insgesamt 90 Punkte.

Versteckte Strecke:
Wenn Ihr die Bonusstrecke erreichen wollt, dann solltet Ihr versuchen, im Grand Prix beim Schwierigkeitsgrad „Profi“ oder „Champion“ den ersten Platz zu belegen.

Mit den geheimnisvollen Fahrern sind Geschwindigkeiten von ca. 500 km/h möglich.

NINTENDO64

6X
POWER ABO
MAGAZIN UND
POWER PRÄMIE
CLUB Nintendo
POWER
GAME BOY
TUROK
WARIO LAND 2
CASTLEVANIA LEGENDS
ETC.
GOEMON
YOSHI'S STORY
FIGHTER'S DESTINY
ETC.
NEWS
SONDERBERICHT VON DER SPIELWARENMESSE NÜRNBERG
KOSTENLOS FÜR ALLE NINTENDO-FANS